Wii • NINTENDO DS • RETRO

04/09 • AUSGABE 144 • € 3,50

N-ZONE

DAS MEISTVERKAUFTE M NATLICHE NINTENDO-MAG W.N-ZONE.DE

Österreich € 4,00,- Schweiz sfr 7,00,- Benelux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

N-ZONE

04/09

Indiana Jones I Mario Power Tennis I Sonic und der Schwarze Ritter I Pro Evolution Soccer 2009 I Dragon Quest V I The Conduit I Mario & Luigi RPG 3 I Anno

MARIO POWER TENNIS

Spiel, Satz und Sieg für die Wii?

ANNO

ERSCHAFFE EINE NEUE WELT

Die populäre Aufbau-Simulation für Wii & DS!

EXKLUSIVE SPIELEINDRÜCKE

INDIANA JONES

UND DER STAB DER KÖNIGE

So spielt sich das neue Action-Adventure von Lucas Arts!

GUITAR HERO METALLICA

Härter denn je: Das neue Guitar Hero für die Wii!

NEUE RPGs FÜR DEN DS

Mario & Luigi RPG 3
Dragon Quest V
Chrono Trigger
Suikoden Tierkreis

KONAMI

ZEIGE DEINEM TEAM, WO ES LANG GEHT!

PES 2009 - jetzt für Wii™.

PES 2009

PRO EVOLUTION SOCCER™

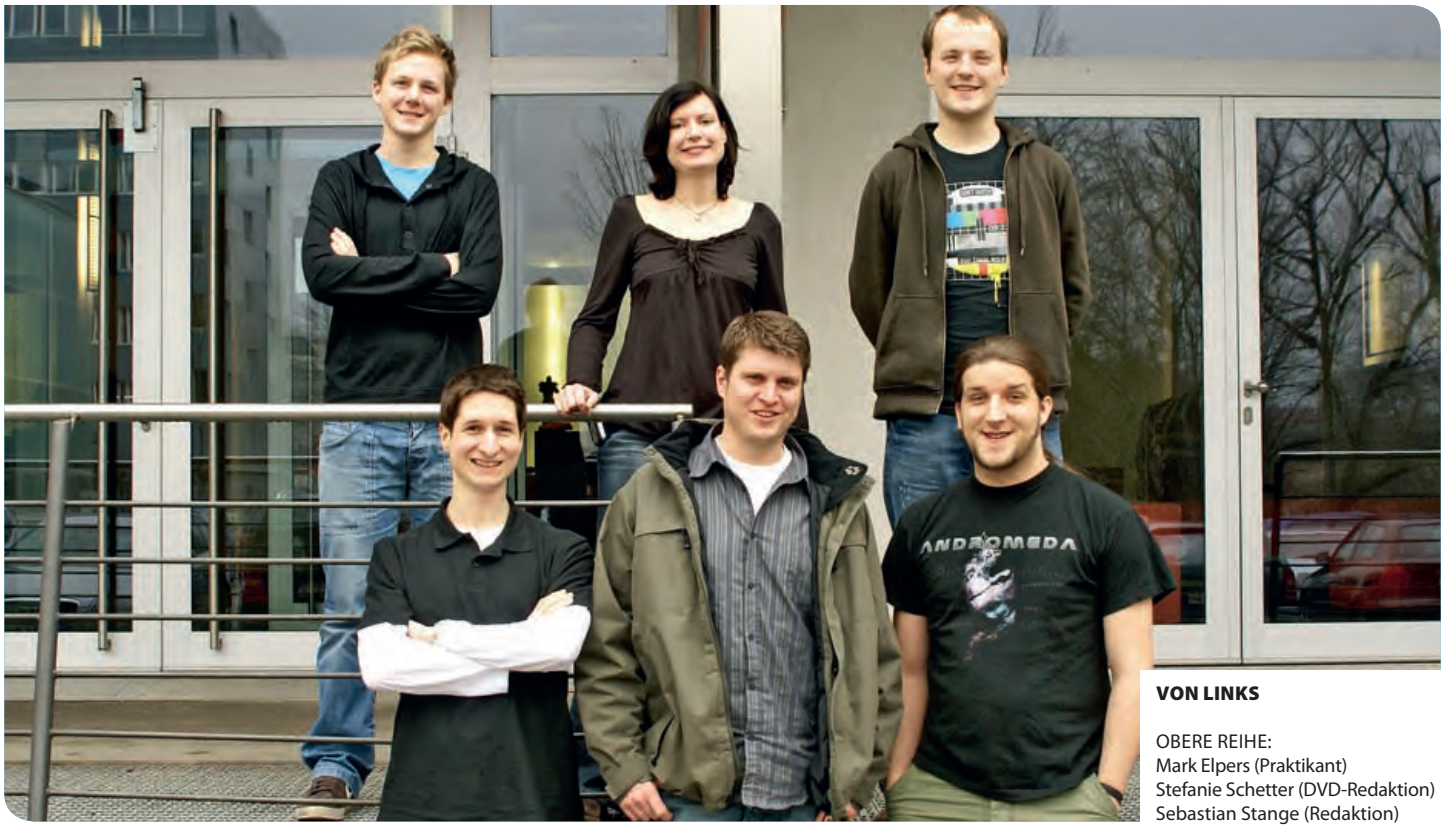
⚽ ZWEI NEUE SPIELMODI ⚽ DREI STEUERUNGSOPTIONEN INKLUSIVE CLASSIC CONTROLLER
⚽ BIS ZU ACHT SPIELER, ZWEI KONSOLEN, EIN ONLINE-MATCH ⚽ MIT EIGENEM Mii SPIELEN

WWW.PESUNITES.COM

Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2009 Konami Digital Entertainment
Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Wi-Fi

Wii™



VON LINKS

OBERE REIHE:
Mark Elpers (Praktikant)
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)
Sebastian Stange (Redaktion)

UNTERE REIHE:
Christoph Kraus (Redaktion)
Thomas Eder (Redaktion)
David Mola (Layout)

NINTENDO AKTIV

Spiele kommen „schneller", ein neuer Classic Controller und harte Bandagen im Kampf gegen Raubkopierer.

Bislang verstrichen meist Monate zwischen der Ankündigung und dem Release von Nintendo-Titeln. Neuerdings aber kann man den Trend beobachten, dass diese Zeitspanne immer mehr schrumpft. Bestes aktuelles Beispiel: *Punch-Out!!*. Der Box-Titel wurde im Herbst angekündigt und erscheint nun, fast ohne „Vorwarnung", überraschend früh im Mai dieses Jahres in den USA. Und mit dem noch kurz zuvor unbekannten *Excitebots* (dem geistigen Nachfolger von *Excite Truck*) schüttelt Nintendo noch eine Neuheit aus dem Ärmel, die schon schneller in den Läden stehen könnte, als man es erwartet. Auch darüber hinaus ist Nintendo im Moment sehr aktiv: Den neuen Classic Controller Pro, der im Laufe des Sommers in Japan erscheinen soll (ein Foto findet ihr auf Seite 11), hatten wir ebenfalls nicht erwartet. Dieser legt aber nahe, dass Nintendo die Ambitionen hinsichtlich der Virtual Console massiv verstärken wird. Apropos: Für den westlichen Markt warten wir noch immer auf *Earthbound*. Das Spiel wurde bereits von der US-Prüfstelle getestet, aber offenbar bremsen Rechtsstreitigkeiten den VC-Release noch aus. Das muss sich ändern!

KAMPFANSAGE AN RAUBKOPIERER

In Japan gelten Raubkopiermodule ab sofort als illegal. Wer solche Hardware kommerziell anbietet, macht sich neuerdings strafbar! Eine konsequente Entscheidung, die wir voll unterstützen. Schließlich hängt die Kreativitätsbereitschaft der Entwickler und somit die Qualität der Games auch davon ab, wie oft sich ein Titel verkauft. Und macht einem ein Spiel wirklich Spaß, wenn man es nicht rechtmäßig erworben hat?

UND DIE ANDEREN SPIELEPUBLISHER?

Auch die anderen lassen es richtig krachen, wie unser gewaltiger Vorschau-Teil belegt: *Indiana Jones und der Stab der Könige, Guitar Hero: Metallica, The Conduit, Anno – Erschaffe eine neue Welt* und *X-Men Origins: Wolverine* sind nur ein Teil der potenziellen Hits, die uns in den nächsten Monaten ins Haus stehen. Doch auch aktuell gibt's schon eine Menge neuer Titel für Wii und DS, die euer Geld wert sind: *Sonic und der Schwarze Ritter, Pro Evolution Soccer 2009* und *Dragon Quest V: Die Hand der Himmelsbraut* sind nur ein paar der zahlreichen Spiele, die wir im Testteil der euch vorliegenden Ausgabe unter die Lupe genommen haben. Ein Besuch auf unserer Homepage www.n-zone.de lohnt sich, denn dort gibt's weitere aktuelle Tests sowie beste Unterhaltung rund ums Nintendo-Universum, zum Beispiel die große N64-Jubiläumsgala zum 12-jährigen Geburtstag des 64-Bitters. Herzlichen Glückwunsch, schwarzer Modulschlucker!

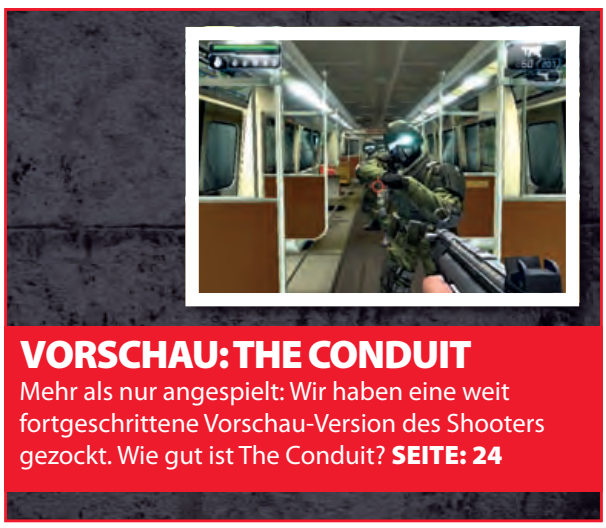
Viel Spaß bei der Lektüre wünscht
Euer N-ZONE-Team

REPORTAGE + VORSCHAU: MARIO & LUIGI RPG 3

Wir werfen ein Auge auf die bisherigen Rollenspiel-Auftritte der beiden Super-Klempner und verraten euch außerdem noch, was euch im neuesten *Mario & Luigi*-RPG für den DS erwartet. **AB SEITE: 38**

TEST: PRO EVOLUTION SOCCER 2009

Besser als die Vorjahresversion? Unser Test des Fußball-spektakels verrät es euch! **SEITE: 56**



VORSCHAU: THE CONDUIT

Mehr als nur angespielt: Wir haben eine weit fortgeschrittene Vorschau-Version des Shooters gezockt. Wie gut ist The Conduit? **SEITE: 24**

NEWS

Allgemeine News	08
News-Schwerpunkt:	
Wii: Neue Perspektiven für uns Gamer	12
Import-News	72

REPORTAGE

Mario, level up!	38

JEDEN MONAT

DVD-Cover	93
DVD-Inhalt	06
Impressum	96
Termine	44
Die besten Spiele	46
Startseite Vorschau	14
Startseite Test	50
Leserbriefe	78
Nachspiel	97
Spielerforum	80
Zeugnis	95

VORSCHAU

Wii

Anno – Erschaffe eine neue Welt	28
EA Sports Grand Slam Tennis	36
Geheimakte 2: Puritas Cordis	34
Guitar Hero: Metallica	20
Indiana Jones und der Stab der Könige	16
Let's Tap	33
Monsters vs. Aliens	35
One Piece	32
Sports Island 2	37
The Conduit	24
X-Men Origins: Wolverine	30

DS

Anno – Erschaffe eine neue Welt	28
Mario & Luigi RPG 3	40

TEST

Wii

Castlevania Judgment	58
Job Island	64
Mario Power Tennis (NPC)	52
MySims Party	65
Pro Evolution Soccer 2009	56
Ready 2 Rumble Revolution	60
Rogue Trooper	62
Sonic und der Schwarze Ritter	54

DS

Chrono Trigger DS	68
Dragon Quest V: Die Hand der Himmelsbraut	66
Enchanted Folk	73
Football Academy	73
Giana Sisters DS	72
Rune Factory: A Fantasy Harvest Moon	71
Suikoden Tierkreis	70

Virtual Console

Clay Fighter	85
MERCS: Wolf of the Battlefield	85
Sonic Chaos	84
Winter Games	84

RETRO:

Diesmal erfahrt ihr in unserer Retro-Section alles über Marios Dino-Gefährten Yoshi! **Außerdem:** Virtual Console; Die 10 ... ; Jäger und Sammler, BETA: Banjo-Kazooie
AB SEITE: 86

VORSCHAU: INDIANA JONES UND DER STAB DER KÖNIGE

Lange hat es gedauert – jetzt ist es endlich so weit: Das seit Jahren angekündigte Action-Adventure kommt endlich für die Wii. Wir haben das Game in Aktion gesehen! **SEITE: 16**

TEST: MARIO POWER TENNIS (NEW PLAY CONTROL!)

Mega-Hit oder doch nur ein aufgewärmter GameCube-Titel mit angepasster Steuerung? In unserem Test erfahrt ihr, wie die Tennis-Neuauflage sich auf der Wii schlägt! **SEITE: 52**

TIPPS

Wii
Star Wars The Clone Wars: Lichtschwert-Duelle 92
The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon 92

DS
Call of Duty: World at War 92

RETRO

Jäger und Sammler 86
Virtual Console 84
Retro-Helden hautnah 90
Die 10 ... 88

ALLE TITEL IN DIESER AUSGABE:

Anno – Erschaffe eine neue Welt 28
Call of Duty: World at War 92
Castlevania Judgment 58
Chrono Trigger DS 68
Clay Fighter 85
Dead Space Extraction 12
Dragon Quest V: Die Hand der Himmelsbraut 66
Dragon Quest IX 74
EA Sports Grand Slam Tennis 36
Enchanted Folk 73
Excitebots 13
Football Academy 73
Geheimakte 2: Puritas Cordis 34
Giana Sisters DS 72
Guitar Hero: Metallica 20
Indiana Jones und der Stab der Könige 16
Job Island 64
Kore Gang 12
Let's Tap 33
Mario & Luigi RPG 3 40
Mario & Sonic bei den Olympischen Winter. 08, 12
Mario Power Tennis (NPC!) 52
MERCS: Wolf of the Battlefield 85
Monsters vs. Aliens 35
MySims Party 65
One Piece 32
Pro Evolution Soccer 2009 56
Ready 2 Rumble Revolution 60
Rogue Trooper 62
Rune Factory: A Fantasy Harvest Moon 71
Rygar: The Battle of Argus 75
Sonic Chaos 84
Sonic und der Schwarze Ritter 54
Sports Island 2 37
Star Wars The Clone Wars: Lichtschwert-Duelle 92
Suikoden Tierkreis 70
The Conduit 24
The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon 92
Winter Games 84
X-Men Origins: Wolverine 30

DVD* DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf eurem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder eurem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: DVD 04/2009, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

* Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!

TOP-THEMA

Mario Power Tennis „New Play Control!"
Das Turnier ist eröffnet!
Geteilter Spaß ist doppelter Spaß
Minispiel-Manie

VORSCHAU

Wii
Mario Power Tennis (New Play Control!)
Sonic und der Schwarze Ritter
Rogue Trooper
Marbles! Balance Challenge
Family Ski and Snowboard
MySims Party
Geheimakte 2: Puritas Cordis

VORSCHAU

DS
Mario & Luigi RPG 3
MySims Party

TEST

Wii
Castlevania Judgment
Deadly Creatures
Pro Evolution Soccer 2009

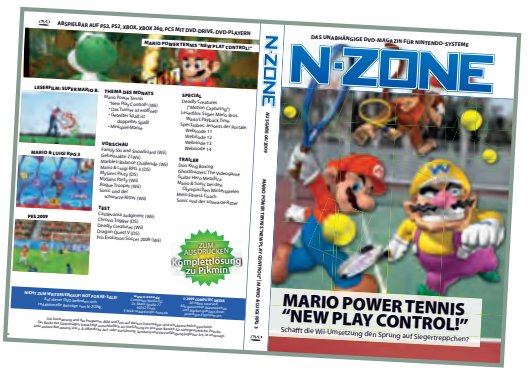
DS
Dragon Quest V: Die Hand der Himmelsbraut
Chrono Trigger

BONUS

Leserfilm: Super Mario Bros. Wario's Payback Time
Spectrobes: Jenseits der Portale (Webisode 11)
Spectrobes: Jenseits der Portale (Webisode 12)
Spectrobes: Jenseits der Portale (Webisode 13)
Spectrobes: Jenseits der Portale (Webisode 14)
Pikmin – Komplettlösung (PDF)

SPIELE-TRAILER

Don King Boxing
Ghostbusters: The Videogame
Mein Fitness Coach
Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen



Das aktuelle N-ZONE-DVD-Cover zum Ausdrucken findet ihr im Heft auf der Seite 93 und auf der aktuellen DVD als PDF-Datei!

Bist Du der Herausforderung würdig?

SONIC™ und der Schwarze Ritter

Messe Dich mit bis zu drei Freunden.

Entdecke die riesige Welt von König Artus.

Erhältlich ab 13. März 2009

12 Freigegeben ab zwölf Jahren gemäß §14 JuschG usk

www.sonicandtheblackknight.com

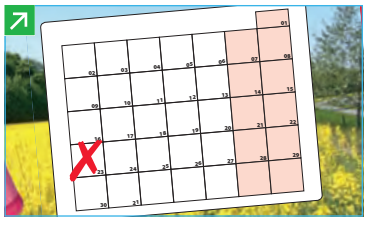
Wii™ SONIC TEAM™ SEGA® www.sega.de

© SEGA. SEGA, the SEGA logo, the SONIC TEAM logo, and SONIC AND THE BLACK KNIGHT are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All Rights Reserved.

TOPS & FLOPS

KRAWALL IM ALL
Jetzt rumpelt's im Weltraum, aber gewaltig: EA bringt *Dead Space Extraction* als Rail-Shooter auf die Wii!

ENDSTATION ZOLL?
Mario & Luigi RPG 3 aus Japan ließ sich lange Zeit nicht blicken – dann kam das Spiel eine Woche vor Druckabgabe.



DER TAG X NAHT
Am 23. März beginnt die Game Developers Conference in San Francisco. Kündigt Nintendo dort ein neues *Zelda* an?

ABGEURTEILT!
Castlevania Judgment wird dem klangvollen Namen nicht gerecht. Immerhin kommt's zum Budget-Preis.

DRAUF AUF WWW.N-ZONE.DE!
Krassen Deadlines ist es geschuldet, dass wir *GTA* für DS nicht in dieser N-ZONE testen. Auf www.n-zone.de findet ihr den Test.

MARIO & SONIC
BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN

Die Gaming-Superstars wandern schon wieder aus – nach Kanada!

Auswanderungs-Soaps sind im deutschen Fernsehen voll im Trend: Aber wenn Familie Holtzbrinck-Ülüglü in der kanadischen Wildnis merkt, dass der Bratwurstladen nicht wie erhofft Kasse macht, dann ist Schadenfreude vorprogrammiert. Auch Mario und Sonic wappnen sich für den großen Umzug – und zwar nach Vancouver. Statt Holzhacken, Goldschlürfen oder Existenzaufbau steht aber Sport auf der Agenda. Und was für einer, denn die Olympischen Winterspiele stehen an. Sega hat sogar schon die ersten konkreten Disziplinen verraten, die man mit Wii-Fernbedienung und Nunchuk steuert. Dazu gehören Ski Alpin und der Eisschnelllauf auf 500-Meter-Distanz. Wir würden uns aber schon sehr wundern, wenn andere offizielle Sportarten wie Biathlon, Rodeln, Eishockey, Curling, Bob und Ski-Slalom nicht umgesetzt würden. Damit auch der Körper was von der winterlichen Schwitzkur hat, kommt (ähnlich wie bei *Rayman Raving Rabbids TV Party*) teilweise auch das Balance Board zum Einsatz, um mit vollem Elan Arme, Beine und den Hintern zu schwingen. Vielleicht beugt das ja dem Anwachsen der Körperfülle von Wario vor – der ist nämlich auch mit von der Partie. *Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen* kommt auch für Nintendo DS, und zwar wie im ersten Teil auch mit drahtlosem Mehrspielermodus. Wir rechnen mit der typischen Stylus-Steuerung, wo rasche „Reibereien" die Spielfigur bewegen. Den Vertrieb für den japanischen Markt übernimmt übrigens Sega. Im Westen fungiert Nintendo als Publisher. **(ck)**

Wii, DS | SPORT | Hersteller: Sega, **Termin:** Ende 2009

EINE NEWS, ZWEI MEINUNGEN

DEAD SPACE KOMMT AUF DIE Wii – ALS RAIL-SHOOTER!

Eas wichtigste Next-Gen-Marke der letzten Monate infiltriert im Herbst auch die Wii. Aber *Dead Space Extraction* ist weder eine direkte PS3- und Xbox-360-Portierung noch ein Nachfolger desselben Genres. Es handelt sich um einen Rail-Shooter in der Tradition von *Ghost Squad*, der die Vorgeschichte der HD-Versionen erzählt. Ein neuer Charakter lässt darauf schließen, dass auch storytechnisch völlig neue Handlungsbögen integriert werden. Hier kommentieren Christoph und Sebastian, was sie vom Spiel halten:

CHRISTOPH KRAUS KOMMENTIERT:

Ich bin davon überzeugt, dass das Original-Spiel *Dead Space* – wenn auch in abgespeckter Form – auf der Wii durchaus möglich gewesen wäre. Nicht als 1:1-Portierung, sondern als eigenständiger Teil, der die Eigenheiten von Nintendos Fuchtelkonsole berücksichtigt. Dass es letztlich „nur" ein Rail-Shooter Shooter geworden ist, in dem man festgelegte Pfade entlanggeschleust wird, hat meines Erachtens hauptsächlich wirtschaftliche Gründe. Eine Schienen-Ballerei zu produzieren, in der es naturgemäß wenig Bewegungsfreiheit gibt, ist nämlich wesentlich preiswerter, als einen XXL-Wuchtwummen-Shooter aus der Platine zu stampfen. Aber immerhin haben wir im Falle eines kommerziellen Erfolgs die Hoffnung auf ein „richtiges" *Dead Space II* auf der Wii. Eines dürfen wir aber nicht vergessen: Floppen die Bemühungen der Publisher, ernsthafte Spiele auf die Wii zu bringen, dürfte sich die Branche wieder auf die geldbringenden Minigames fokussieren.

SEBASTIAN STANGE KOMMENTIERT:

Ach schade, „nur" ein Railshooter? Dabei wurde die Next-Gen-Vorlage doch ursprünglich bereits für die alte Xbox geplant. Demonstrations-Videos dieser frühen Version finden sich im Internet und schon in denen macht das Spiel einen hervorragenden Eindruck und zeigt bereits all die tollen Features, die dann ihren Weg auf 360 und PS3 finden würden. Und da die Wii in etwa die Hardwarepower der alten Xbox hat, gibt es keine technische Begründung dafür, Dead Space nicht als Survival-Horror-Game auf die Wii zu bringen. Aber es gibt sicherlich finanzielle Gründe. Ein Rail-Shooter ist sicherlich viel schneller produziert und es ist schwer, hier Steuerung und Gameplay wirklich zu versauen. Wäre der Titel eine Portierung des Next-Gen-Games, würde es dutzende Faktoren geben, die schief gehen könnten. Kamera, Steuerung, Physik, Grafik, KI, Sound, Leveldesign… das müsste alles stimmen. Die Rail-Shooter-Lösung halte ich also für einen Kompromiss. Die Marke kommt auf die Wii, nur halt nicht in ihrer ursprünglichen Form. Ja, das ist schade. Aber mir ist ein solider Lightgun-Shooter stets lieber als eine mittelmäßige Wii-Portierung!

STATISTIK

Nichts als harte Fakten zur Entstehung der N-ZONE 04/09

VORSCHAU, DIE JEDER MACHEN WOLLTE:
Indiana Jones und der Stab der Könige, gleichauf mit *The Conduit*. Am Ende erhielten Sebastian und Christoph den Zuschlag. Thomas rockte derweil bei seiner *Guitar Hero*-Vorschau ab.

TEST, DEN NIEMAND MACHEN WOLLTE:
The Job Island. Sorry, aber Rüben mit der Wii-Fernbedienung herauszureißen ist – mit Verlaub! – nicht lustig.

HELD DES MONATS:
Jacob Iyamu. Unser flotter Mann in Tokio stand für *Mario & Luigi RPG 3* extra früh auf und reihte sich in Akihabara in die Warteschlange, damit wir rechtzeitig mit dem Testmuster (und somit mit „Arbeit") versorgt werden.

BLUMENPARADIES DES MONATS:
Christophs Schreibtisch. Aber wer kümmert sich ums Gießen seiner Pflanzen, wenn er für zwei Wochen in den Flitterwochen ist? Na eben, niemand. Freiwillige, bitte melden.

DAS BRAUCHEN FANS

ANZEIGE

Günther B. Eckstein würde dieses T-Shirt tragen!

Blaues Blut? Eklig. Zensierte Sprüche? Nix für echte Ballermänner. Geschnittene Videosequenzen? Bäh! Wir alle sind Herzblut-Gamer – und als solche wollen wir uns nicht bevormunden lassen, welche Spiele wir in welcher Version spielen dürfen. Daher outen wir uns als UNCUT-Zocker, und zwar mit dem Fan-Shirt „Ich zocke nur uncut!", das ab sofort unter videogameszone.3dsupply.de erhältlich ist.
Klicken! Kaufen! Zocken!

LAST-MINUTE-NEWS

+++ CLASSIC CONTROLLER 2.0 Nintendo hat für Japan den Classic Controller Pro angekündigt. Er ist etwas dicker und erinnert dezent an den N64-Dreizack – nur ohne den mittleren „Zack". Auch die hinteren Schultertasten sind jetzt anders geformt und sollen sich besser greifen lassen. Termin: Sommer (Japan).
+++ ÜBERRASCHUNG! *Excitebots: Trick Racing* ist der geistige Nachfolger von *Excite Truck* und wird mit Wii-Wheel gesteuert (oder allein mit der Wii-FB). Das Spiel wurde völlig überraschend angekündigt und erscheint am 20. April in den USA. Bilder lagen bei Redaktionsschluss nicht vor. **+++ NCON 8BIT** Vom 27. bis 29. März findet in Wolfsburg zum achten Mal das Nintendo-Fantreffen NCON statt. Das Motto lautet diesmal NCON 8bit. Wir waren schon mehrmals dabei und können euch die Anmeldung auf 8bit.ncon.org nur empfehlen. **+++**

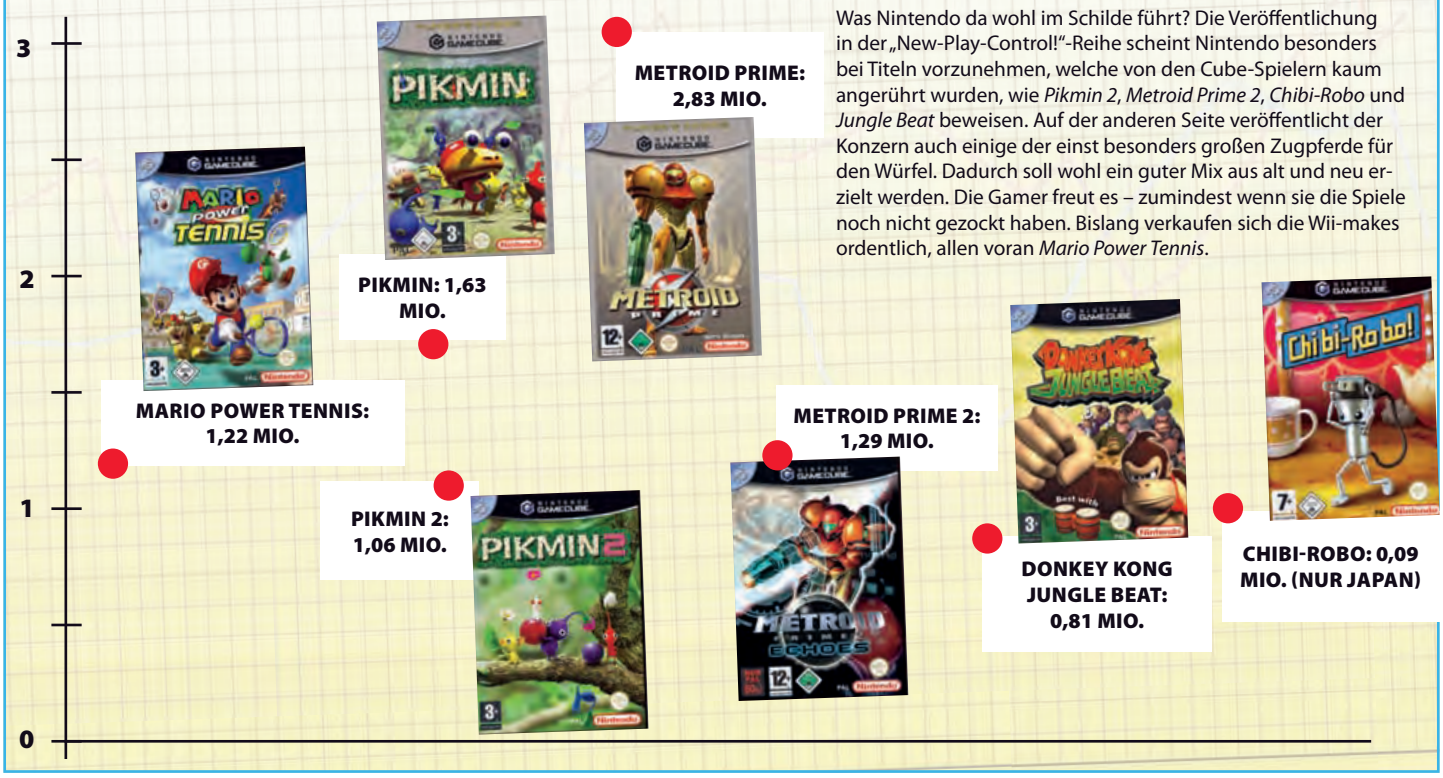
GEHÖRT LARA BALD ZU SQUARE ENIX?

Geht das berühmte „Publisher wechsel dich"-Spiel weiter?

Wie Square Enix bekannt gab, hat das japanische Unternehmen dem britischen Publisher Eidos (ehemals SCi Entertainment) ein Übernahmeangebot in Höhe von 84,3 Mio. Pfund vorgelegt (ca. 90 Mio. Euro). Das entspricht rund 0,32 Pfund pro Aktie. Der Aufsichtsrat von Eidos habe die entsprechenden Unterlagen bereits an die Aktionäre weitergeleitet, eine finale Entscheidung stehe derzeit noch aus. „Eidos eilt der Ruf voraus, Charaktere und Geschichten zu kreieren, die den Konsumenten gefallen. Die Produkte der Briten ergänzen sich ideal mit unseren und werden unsere aggressive West-Expansion beschleunigen", so Square-Enix-Boss Yoichi Wada. Momentan hält Warner Bros. Interactive knapp 20 Prozent der Eidos-Wertpapiere. Eine Fusion der beiden Branchenriesen ist durchaus möglich, da Eidos' Position in Japan noch ausbaufähig ist. Vom Zukauf der Lara-Croft-Marke durch Square Enix könnte beiden Unternehmen maßgeblich profitieren. **(ck/dm)**

DIE N-ZONE-CHARTSHOW powered by VGchartz.com

Diesmal im Fokus: Die Verkaufszahlen der „New Play Control!"-Originale



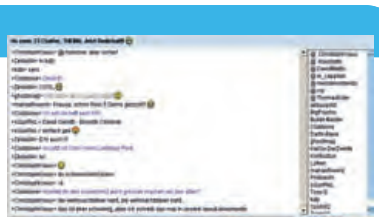
Was Nintendo da wohl im Schilde führt? Die Veröffentlichung in der „New-Play-Control!"-Reihe scheint Nintendo besonders bei Titeln vorzunehmen, welche von den Cube-Spielern kaum angerührt wurden, wie *Pikmin 2*, *Metroid Prime 2*, *Chibi-Robo* und *Jungle Beat* beweisen. Auf der anderen Seite veröffentlicht der Konzern auch einige der einst besonders großen Zugpferde für den Würfel. Dadurch soll wohl ein guter Mix aus alt und neu erzielt werden. Die Gamer freut es – zumindest wenn sie die Spiele noch nicht gezockt haben. Bislang verkaufen sich die Wii-makes ordentlich, allen voran *Mario Power Tennis*.

IN EIGENER SACHE

PRAKTIKANTEN GESUCHT!
Ihr seid volljährig, schreibt gern und gut, widmet euch schon seit Jahren dem Thema Videospiele und habt Lust, mindestens drei Monate – bei entsprechender Eignung gern auch länger – in der N-ZONE-Redaktion zu verbringen? Dann bewerbt euch bei uns mit Lebenslauf und Probeartikeln – per Mail (redaktion@n-zone.de) oder Brief an

Computec Media AG
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

REDAKTIONS-CHAT:
Das nächste Plauderstündchen mit dem N-ZONE-Team findet am 3. April 2009 zwischen 16 und 17 Uhr statt. Meldet euch bei www.n-zone.de an und chattet mit!



LESER SAGEN DANKE:
Danilo Parthum alias „sky-dotwin" heißt der glückliche Gewinner unseres „Ich zocke nur uncut!"-T-Shirt-Gewinnspiels. Mit dem coolen Textil outet sich Danilo als ultimativer Zocker – und als Freund unzensierter Horror-Games. Na dann: Immer schön das Fadenkreuz auf dem Bildschirm still halten!

NINTENDO DSi: LOHNT ER SICH?

„Brauche ich den DSi wirklich?" Wir fassen zusammen.

Am 03. April 2009 startet der Nintendo DSi für ca. 170 Euro in Europa. Das Gerät wird hierzulande zunächst nur in den Farben Schwarz und Weiß angeboten. Wer den DSi erwirbt, kann sich den Internet-Browser kostenlos aus dem Internet herunterladen – dass es sich hierbei nur um ein zeitlich begrenztes Angebot handelt, ist wie beim vergleichbaren Wii-Opera-Browser realistisch. Eine Frage brennt euch bestimmt auf den Nägeln: „Muss ich mir den DSi holen?" Wir haben die Pros und Contras für euch unter die Lupe genommen. **(ck)**

JA, …

… wenn ihr noch den „alten" DS besitzt. Der Quantensprung ist dann wirklich gigantisch, vor allem dank des größeren Bildschirms und der (wie beim DS Lite) erstklassigen Beleuchtung.

… wenn ihr sehr häufig mit dem Nintendo DS online zockt. Der DS beherrscht nämlich nur die veraltete und nicht mehr zeitgemäße WEP-Technik. Der DSi kann auch die WPA2-Kodierung. Allerdings gilt das erst bei künftigen DSi-Spielen. Damit zockt ihr wesentlich sicherer.

… wenn euer MP3-Player erst kürzlich abgeraucht ist. Denn der DSi lässt sich via SD-Card mit AAC-kodierten Songs füttern. Das Konvertieren geht problemlos mit der iTunes-Software. Komfortabel: Ist der DSi zugeklappt und ist ein Kopfhörer angeschlossen, spielt die Musik trotzdem weiter.

… wenn ihr alles aus einer Hand wollt: Spielkonsole, Digitalkamera (mit 0,3 Megapixel Auflösung), Kalender, Musik- und Fotoverwaltung, Internet-Browser usw. In dieser Mischung ist der DSi nämlich einmalig und schlägt selbst das iPhone, das beim Spielen deutlich den Kürzeren zieht.

NEIN, …

… wenn ihr den DS Lite besitzt und keinen Wert auf die Multimedia-Funktionen (Kamera, Musik-Player, Download-Kanäle) legt. Zum Zocken reicht das Lite-Modell völlig aus.

… wenn euch 170 Euro zu viel sind. Doch auch woanders ist der Kurs nicht wesentlich besser. Zum Vergleich: In Großbritannien kostet das Gerät stolze 170 Pfund (ca. 194 Euro), in den USA 170 Dollar (ca. 133 Euro) und in Japan 18.900 Yen (ca. 156 Euro).

… wenn ihr mit der Handhabung eures bisherigen DS völlig zufrieden seid. Der DSi weist teilweise andere Druckpunkte auf (etwa beim Tastenblock A, B, X, Y) oder hat einen neu positionierten Power-Button. Das sind aber kosmetische Details, die beim Spielen kaum einen Unterschied machen.

… wenn euch wichtig ist, von jedem Gerät ein High-End-Modell zu besitzen. Vor allem die geringe 640-Pixel-Auflösung der DSi-Kamera ist allenfalls für schnelle Schnappschüsse geeignet. Auch das Surfen mit dem Webbrowser ist mit PCs nicht zu vergleichen, aber komfortabler als mit dem alten Opera-Browser.

NEWS-TICKER

+++ CLIMAX FÜR KONAMI Wie das Entwicklerteam Climax auf seiner Webseite ankündigt, arbeitet man aktuell an zwei neuen Titeln. Einer davon soll für Wii (und parallel auch für die PSP) erscheinen. Climax hat für die Nintendo-Konsolen derzeit *Overlord: Dark Legend* und *Overlord: Minions* in der Mache. **+++ NEUANFANG** Crytek hat das insolvente Studio Free Radical Design gekauft. Mittlerweile ist bekannt, mit welchen Absichten Crytek die *Time Splitters*-Entwickler erstanden hat: Free Radical Design soll weiterhin für Konsolen entwickeln. Womöglich greift man die Arbeiten an *TimeSplitters 4* wieder auf. **+++ SPORTKLEIDUNG MIT SENSOREN** EA Sports kooperiert mit dem Spielzeughersteller Toy Island, um ein Portfolio extravaganter Sportkleidung aufzubauen. Dabei handelt es sich um Equipment, das – wir zitieren – „die Freude von Videospiel-Simulationen aufs echte Spielfeld transportieren" soll. Ausgestattet mit Infrarot-, Bewegungs- und Balance-Sensoren, sollen die Klamotten als virtueller Trainer fungieren. Ob es die Produkte auch nach Deutschland schaffen, ist bis dato ungeklärt. **+++**

ANZEIGE

SNOWBOUND ONLINE

Jetzt kostenlos die Piste stürmen!

Gute Snowboard-Spiele gehören zur schmerzlich vermissten Gattung auf der Wii. Wer alternativ einen halbwegs aktuellen Computer daheim hat, kann sich jetzt wieder in die weiße Pracht stürzen – und zahlt dafür keinen Cent! *Snowbound Online* könnt ihr euch kostenlos herunterladen und spielen. Das Spielgefühl erinnert an den Klassiker *SSX*, geht aber noch einen Schritt weiter. Denn Planeten, auf denen die Schwerkraft ganz anderen Gesetzen folgt als auf der Erde, erlauben noch spektakulärere Tricks. Auf den Geschmack gekommen? Dann surft auf http://sbo.maxga.com und wagt euch die Abhänge hinunter!

Wii:

NEUE PERSPEKTIVEN FÜR UNS GAMER

Dead Space, Mario & Sonic, The Kore Gang: Starke Titel beglücken die Wii. Wir beleuchten die Hintergründe.

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

Wir schreiben den 4. Februar 2009: Auf einer Konferenz bestätigt EA-Boss John Riccitiello beiläufig, dass *Dead Space Extraction* auf die Wii kommt. Exakt zwei Wochen später folgen die ersten Videos und Screenshots, die zwar in Sachen Gameplay wenige Informationen preisgeben, dafür einen guten optischen Eindruck vermitteln. Im selben Atemzug wird bekannt gegeben, dass es sich nicht um ein Action-Adventure handelt, sondern um einen kooptauglichen Rail-Shooter in der Tradition von *Ghost Squad*. Das Spiel erzählt die Vorgeschichte, die zu den grauenhaften Ereignissen auf der USG Ishimura geführt hat: Einige Kolonisten kommen auf dem Bergbauzentrum Aegis VII mit einer mysteriösen Seuche in Kontakt, müssen um ihr Leben kämpfen und aus Aegis VII flüchten. Eine neue Heldin ist dabei ihre einzige Hoffnung.

13. Februar 2009: Masachika Kawata von Capcom verrät in einem Interview, dass er liebend gerne an einem neuen, Wii-exklusiven *Resident Evil* arbeiten würde. Im Augenblick aber seien aller Augen auf den fünften Teil gerichtet. Rückblende: Im Sommer 2008 ließ Reggie Fils-Aime verlauten, dass er seit jeher eine gute Beziehung zu Take Two hege und das Beste daraus machen wolle. Der von Fans geschätzte Chef von Nintendo of America sprach sogar ein potenzielles *Grand Theft Auto* auf der Wii an. Das hänge jedoch einzig und allein von Rockstar Games ab. Anlässlich der angekündigten Titel *Indiana Jones und der Stab der Könige* (siehe aktuelle N-ZONE-Coverstory), *Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen* und *The Kore Gang*, die sich explizit an Gamer richten, nehmen wir in diesem News-Schwerpunkt die Veröffentlichungspolitik der Hersteller unter die Lupe.

MARKENPFLEGE – ABER RICHTIG

Heutzutage ist beispielsweise oft zu hören, dass ein bestimmter Publisher eine neue „IP" einführen möchte. Hinter dem Begriff verbirgt sich „intellectual property" und bezeichnet das geistige Eigentum des jeweiligen Publishers. Clever gemacht hat dies beispielsweise EA im Fall von *MySims*. Das gut gemachte Original zog mittlerweile den Nachfolger *MySims Kingdom* sowie die genrefremden Spin-offs *MySims Party* und *MySims Racing* nach sich – ein gutes Beispiel für geschickten Marken-Aufbau. Auch *Boogie* ist nach diesem Muster entstanden und wurde später sogar auf die PS2 portiert. Bei *Dead Space* lief es genau andersrum: Erst war das Spiel für PS3 und Xbox 360 draußen, dann hat EA es für Wii angekündigt. Der Genre-Wechsel ist dabei vor allem der unterlegenen Wii-Technik geschuldet: Weil

DIE MEINUNG

CHRISTOPH KRAUS:
Mittlerweile dürfte selbst der hinterwäldlerischste Hersteller begriffen haben, dass schlechte Games (und wir sprechen hier auch wirklich nur von „richtigen" Spielen) keinen Cash machen. Was bei der Fachpresse nicht gut wegkommt und in den Communitys keinen Anklang findet, wird gnadenlos ausgepfiffen – gerade auch in kommerzieller Hinsicht. Gut so, denn die Vergangenheit hat einige Flops hervorgebracht, für die man sich als Wii-Besitzer wirklich schämt. Aber die Publisher schießen sich damit ins eigene Knie: Wenn auf den ersten Spielspaß-Flop keine absolute Ausnahme-Granate folgt, ist es mit dem Ruf schnell vorbei. Vielleicht setzen gerade deshalb viele Firmen auf eigenständige Wii-Projekte und geben sich dabei umso mehr Mühe. Zu wünschen wäre es allemal.

INTERVIEW MIT CHRISTIAN VON DUISBURG

Wie funktioniert gute Markenpflege? Was macht ein Spiel überhaupt aus? Wir haben bei Christian von Duisburg, Geschäftsführer von SnapDragon Games, nachgefragt.

Mit *The Kore Gang* liefert ihr ein Spiel, das sich eindeutig an Gamer richtet. Es ist keine typische Minispielsammlung, wie es sie heute leider im Überfluss gibt. Was war euer Grundsatz bei der Entstehung?
Also nichts gegen Minispielsammlungen, die können ja auch mal Spaß machen! Auf der anderen Seite bin ich ganz bei eurer Meinung, wir brauchen einfach mehr gute Plattformer, Shooter, Rollenspiele und Adventures auf der Wii – wir brauchen mehr Spiele für echte Spieler. Das war auch eines unserer Leitmotive bei der Entwicklung und „Outvasion from Inner Space" spricht da ja schon einmal für sich. Das Gameplay wird auf jeden Fall fordernd, die Bossfights echte Herausforderungen, über 30 sehr unterschiedliche und komplexe Levels, die Optik und die optimierte Wii-Remote-Unterstützung werden einiges an Spielspaß garantieren.

Wie schwierig ist es, ein eigenes, neues Franchise auf der Wii zu etablieren? Wie wollt ihr das erreichen?
Sicher ist es keine leichte Aufgabe, ein neues Franchise am Markt zu etablieren. Wenn du dir das Spiel anschaust, ist da eine fantastische Basis, um genau das zu erreichen: Der Style liegt auf Cartoon-Network-Niveau und bietet optimale Voraussetzungen für eine Kampagne. Wir als Entwickler können es unserem Publisher ja nur einfacher machen, wenn wir einen guten Titel abliefern und eine perfekte Kombination aus Spielspaß, Gameplay, Storytelling und den technischen Möglichkeiten der Wii finden. Wir sind da guter Dinge und hoffen, dass der Titel uns allen bald so viel Freude macht, wie wir sie jetzt schon haben.

„Der Genre-Wechsel bei Dead Space Extraction ist vor allem der unterlegenen Wii-Technik geschuldet."

DEAD SPACE EXTRACTION Im Gegensatz zum HD-Original ballert ihr euch hier auf Schienen durch die Levels. Ghost Quad lässt grüßen.

man die hochaufgelösten HD-Texturen auf der Nintendo-Konsole nicht direkt umsetzen könnte, hat man einen 1:1-Port verworfen und programmiert lieber ein von Grund auf neues Spiel. Das Gleiche bei *Ghostbusters*: An der Wii-Fassung der Geisterjäger-Action wird unabhängig von den anderen Versionen gewerkelt.

ES GEHT AUCH MIT GUTEN IDEEN

Beim Stichwort Markenpflege läuft es bei Ubisoft ganz anders. Die Franzosen schaufelten anfangs zahllose Spielchen auf die Wii, deren Qualität aber oft auf der Strecke blieb. Bestens zur Veranschaulichung geeignet: *Far Cry Vengeance* (N-ZONE-Singleplayer-Wertung: 54 %) und *Brothers in Arms: Double Time* (38 %). Bei diesen Marken hat es Ubisoft künftig schwer, neue Teile zu etablieren, weil das Franchise bei Gamern nicht allzu hoch im Kurs steht. Wir wollten's genau wissen und befragten zu diesem Thema Christian von Duisburg, der als Geschäftsführer von SnapDragon Games das *Banjo-Kazooie*-ähnliche Jump & Run *The Kore Gang* betreut (siehe Kasten). Die deutsch-skandinavische Produktion zeigt vor allem, dass man mit gutem Handwerk, einem ambitionierten Team und vielen Ideen ein gutes Produkt erschaffen kann. Unsere exklusiven ersten Spieleindrücke festigten unsere Erwartung sogar noch: Das Spiel bietet richtig knifflige Plattform-Abschnitte, außerdem krasse Charaktere, die wirken, als wären sie einem ziemlich verrückten Kopf entsprungen (im positiven Sinn!), und eine gute Steuerung ohne komplizierte Gesten. Da ist eine Menge Potenzial vorhanden! Und deshalb stellen wir euch den Titel in einer der nächsten Ausgaben im Detail vor.

THE KORE GANG Neue Marke, gutes Spiel: Dieser Wii-exklusive Plattformer birgt großes Potenzial.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN STANGE:
Endlich haben die Publisher kapiert, dass es keinen Sinn hat, Multiplattform-Titel auf Biegen und Brechen an die Wii anzupassen. Die Konsole ist halt einzigartig und lebt erst mit speziellen Spielen richtig auf. Die kamen bisher fast nur von Nintendo, doch endlich stellen auch die anderen Hersteller die Weichen für Wii-exklusive Titel. Ich bin froh über diese Entwicklung und durfte bereits die ersten Ergebnisse anspielen. THQ legte beispielsweise mit *de Blob* und *Deadly Creatures* vor und nun zieht Sega mit einigen extrem erwachsenen Titeln nach. Weitere potenzielle Spiele-Leckerbissen sind bereits auf dem Weg. Ist das also nun ein Happyend für die Wii? Nein, so voreilig bin ich da nicht. Denn Wii-Exklusivität oder ein starker Name machen noch lange kein gutes Spiel. Dafür braucht es Zeit, Sorgfalt und Feinschliff. Angesichts der Wirtschaftslage bleibt abzuwarten, welcher Publisher bereit ist, so viel Extra-Aufwand zu investieren.

MOST WANTED!

Hier findet ihr kurz und knapp Infos zu den wichtigsten kommenden Spielen.

MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN — Wii/DS

Nach dem gewaltigen Erfolg des ersten sportlichen Gipfeltreffens der beiden Superhelden war eine Fortsetzung des olympischen Spektakels nur eine Frage der Zeit. Passend zur Winterolympiade in Vancouver 2010 erscheint im kommenden Winter *Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen* für die Wii und den DS – natürlich mit vielen winterlichen Sportdisziplinen und sicherlich auch dem Humor und dem Charme des Sommerspektakels aus dem vergangenen Jahr. Ein ganz heißer Anwärter auf unseren Most-Wanted-Thron!

Wii	Mario & Sonic bei den Olympischen	Winterspielen	Winter 2009	Sport
DS	Mario & Sonic bei den Olympischen	Winterspielen	Winter 2009	Sport

DEAD SPACE: EXTRACTION — Wii

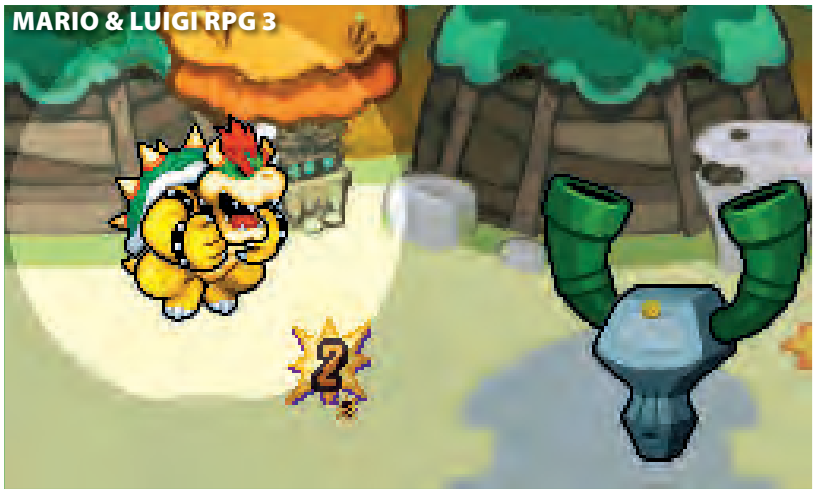
Als Alternativprogramm zu dem massenmarktkompatiblen *Mario & Sonic* könnte der Action-Horror-Kracher *Dead Space* in der nächsten Zeit auf sich aufmerksam machen. Auf der PS3 und der Xbox 360 ein Überraschungshit, auf der Wii macht's einen tollen Eindruck!

Wii	Dead Space: Extraction	Herbst 2009	Action

GTA: CHINATOWN WARS — DS

Bis zum Release hielt *GTA: Chinatown Wars* die Spitzenposition unserer DS-Most-Wanted-Charts, was man sonst eigentlich nur von heiß begehrten Nintendo-Titeln kennt. Ob die Wertung für das Spiel entsprechend gut ausfällt, verraten wir euch in der nächsten Ausgabe!

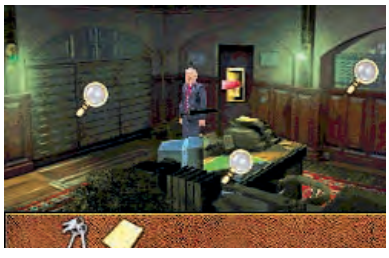
DS	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	20. März	Action



IN ALLER KÜRZE

Hier findet ihr Screenshots zu Spielen, die es aus Zeit- oder Platzgründen nicht mehr in die vor euch liegende Ausgabe der N-ZONE geschafft haben. Hinter dem Spieletitel seht ihr unsere Einschätzung bezüglich des jeweiligen Spiels. Wie gewohnt vergeben wir hier maximal fünf Punkte.

BAPHOMETS FLUCH: DIRECTOR'S CUT (Wii)
Einschätzung: ●●●●○



GEHEIMAKTE 2 (DS)
Einschätzung: ●●●●○

FAMILY SKI & SNOWBOARD (Wii)
Einschätzung: ●●●○○

DER VORSCHAUTEIL

Wii

28 Anno - Erschaffe eine neue Welt
36 EA Sports Grand Slam Tennis
34 Geheimakte 2: Puritas Cordis
20 Guitar Hero Metallica
16 Indiana Jones und der Stab der Könige
33 Let's Tap
35 Monsters vs. Aliens
32 One Piece: Unlimited Cruise
37 Sports Island 2
24 The Conduit
30 X-Men Origins: Wolverine

DS

29 Anno - Erschaffe eine neue Welt
40 Mario & Luigi RPG 3

MOST-WANTED-CHARTS

Platz	*	Titel	Monate
1	1	The Conduit	4
2	2	Pikmin 3	6
3	4	Sonic und der Schwarze Ritter	2
4	3	Wii Sports Resort	6
5	Neu	No More Heroes 2	1

Platz	*	Titel	Monate
1	1	GTA: Chinatown Wars	8
2	2	Mario & Luigi 3	2
3	3	Pokémon Platin	4
4	Neu	Final Fantasy C.C.: Echoes of Time	3
5	4	Kirby Super Star Ultra	4

INDIANA JONES UND DER STAB DER KÖNIGE

Schnappt euch Hut und Lederpeitsche – es gibt Schätze zu suchen!

TEXT
Sebastian Stange
LAYOUT
David Mola
BILDER
LucasArts

FAKTEN

- Spielt 1939, ein Jahr nach dem dritten Kinofilm
- Sechs Szenarien, viele Level
- Coop-Modus und Kampfarenen
- Mix aus Erkundung, Kampf und Action-Einlagen
- Gestenlastige Steuerung
- Original-Filmmusik
- Kommt auch für DS

Indiana Jones ist zurück! Und anders als Harrison Ford im letzten Kinofilm begegnet ihr ihm in seinem Wii-Abenteuer in alter Frische. Das spielt nämlich im Jahr 1939, also nach dem dritten Streifen *Indiana Jones und der letzte Kreuzzug*. Wii und DS bekommen also ein Spiel zum Filmcharakter serviert, die Story ist jedoch gänzlich neu und führt euch auf die Suche nach dem Stab des Moses. Wir durften das Action-Abenteuer als erstes deutsches Magazin in Aktion erleben. Anhand von zwei Abschnitten konnten wir uns einen ersten Eindruck davon verschaffen, wie ihr auf der Wii die Peitsche schwingen lasst.

TOMB RAIDER LIGHT

In der ersten uns gezeigten Episode durchstöbert Indy eine Tempelanlage im Sudan. Bei dieser Szene fällt sofort die Liebe zur Filmvorlage auf. Das klassische Orchester-Thema erklingt im Menü und die digitale Version des jungen Harrison Ford macht eine gute Figur – besonders Indys Gesicht ist prima getroffen.

Mit dem Analogstick manövriert ihr, während die A-Taste für aller-

JUNG GEBLIEBEN Der echte Harrison Ford ist nicht mehr so frisch wie sein digitales Ebenbild.

FALLSTRICK Dank verschiedener Gesten könnt ihr Gegner mit der Peitsche an Kopf, Bauch oder Füßen packen.

lei Interaktionen genutzt wird. Im Tempel-Level gibt es außerdem viele Interaktionsmöglichkeiten, die besondere Gesten erfordern. Wenn ihr ein Feuer entfachen wollt, müsst ihr eine Geste ausführen und schlagt Funken mit einem Feuerstein. Später müsst ihr Feuerkörbe entzünden, wofür ihr eine schwingende Bewegung vollführt, während ihr eine Fackel in der Hand haltet. Der Weg bis zum Goldschatz in der Tempelmitte ist zwar mit Hindernissen bestückt, die sollten geübte Spieler jedoch nicht vor Probleme stellen. Ihr balanciert vorsichtig an schmalen Fels-Simsen entlang und schwingt per Handbewegung die Peitsche, um Abgründe zu überwinden. Das erreicht nicht die Komplexität eines *Tomb Raider*-Spiels, doch ist der gezeigte Abschnitt auch ein Ausschnitt aus einem der ganz frühen Levels. An dessen Ende schnappt sich Indy das goldene Artefakt und löst – wie könnte es anders sein? – eine Falle aus. Um ihn herum stürzt nun der Tempel ein und nur ein beherzter Sprint, den ihr mit dem Schütteln des Controllers unterstützt, rettet den verwegenen Archäologen.

WÜSTENURLAUB Euer erstes Ziel ist der Sudan, wo ihr das Innere einer Pyramide erforscht.

AUSFLUG NACH CHINATOWN

Eine ganz andere Seite von Indiana Jones' Arbeitsalltag lernt ihr in San Francisco kennen. Dort besucht ihr in Chinatown eine zwielichtige Bar. Bereits beim Anklopfen an der Tür fliegen euch ein paar blaue Bohnen um die Ohren und ihr seid gezwungen, einen Umweg zu nehmen. Der führt – ziemlich linear – durch eine Opiumhöhle und eine illegale Geldruckerei. Hier überzeugt vor allem die hübsche Grafik. Die Umgebungen stecken voller Details, sind gut beleuchtet und anständig texturiert. Kein Wunder, dass die Kamera fast beiläufig auf einen der Geldscheine zoomt, wenn Indy aus der Druckerei in die Bar klettert. Der Aufdruck auf der Dollar-Note ist scharf und gut lesbar. Da dürfen die Entwickler ruhig etwas angeben.

„Die digitale Version des jungen Harrison Ford macht eine gute Figur."

KINOREIFE KEILEREI

In der Bar angekommen, müsst ihr Kampfgeschick beweisen, denn es entsteht schnell eine handfeste Kneipenschlägerei. Euch stehen dabei drei verschiedene Schläge zur Verfügung. Per Geste könnt ihr

BALLERSPIEL An Bord einer Tram ballert ihr in San Francisco auf eure Verfolger. Das erinnert an die Baller-Szenen aus Disaster: Day of Crisis.

MULTITOOL Mit der Peitsche haltet ihr euch nicht nur Bösewichte vom Hals. Mit ihr bewegt ihr auch Objekte oder schwingt euch über Abgründe.

EXPLOSIV Schießt ihr auf die rot markierten Kisten, erledigt die Explosion eure Widersacher.

„Es ist sogar möglich, euren Gegnern einen Oktopus ins Gesicht zu werfen."

mit der linken oder rechten Hand zum Jab, Schwinger oder Haken ansetzen und mit der B-Taste eure Peitsche auspacken. Die könnt ihr ebenfalls auf drei verschiedene Weisen schwingen, je nachdem welche Geste ihr benutzt. Mit dieser packt ihr eure Widersacher am Hals, Fuß oder an der Hüfte und zieht sie zu euch. Daraufhin könnt ihr euch auf sie stürzen und ihnen per Geste ein paar weitere Kopfnüsse verpassen. Zusätzlich könnt ihr allerlei Gegenstände aufnehmen und als Waffe benutzen. Werft also mit Billard-Kugeln, zieht den Ganoven Flaschen oder Stühle über und werft sie gegen einen Gong oder in ein Aquarium. Es ist sogar möglich, eure Gegner zu blenden, indem ihr ihnen einen Oktopus(!) ins Gesicht werft.

Diese Kampfsequenzen sehen wirklich spaßig aus und fangen die turbulente Atmosphäre des Films prima ein. Die vielen, teils absurden Kampftechniken würden auch im Film funktionieren. Sorgen machen wir uns jedoch aufgrund der vielen Gesten, die euch abverlangt werden. Eine Prügelei verlangt euch viel Geschüttel ab und es bleibt abzuwarten, ob die Gesten präzise genug erkannt werden, damit die Fights wirklich Laune machen. Immerhin versprechen die interaktiven Umgebungen recht interessante Keilereien.

BALLERN UND FLIEGEN

Zwar bekamen wir nur die Kneipe in Chinatown sowie den sudanesischen Tempel zu Gesicht, doch im Spiel verschlägt es auch an viele weitere Schauplätze auf der ganzen Welt. Ihr besucht unter anderem Nepal, Istanbul und Panama. Dabei müsst ihr nicht nur Schätze finden, Rätsel lösen und die Fäuste schwingen. Obendrein gilt es, actionreiche Verfolgungsjagden zu bestehen, etwa per Doppeldecker, Floß oder gar auf dem Rücken eines Elefanten. Schießereien wird es auch geben. Beispielsweise ballert ihr aus einer der berühmten Straßenbahnen in San Francisco auf eure Verfolger. Hier müsst ihr mit dem Pointer präzise zielen und außerdem die Umgebung nutzen, um eure Gegner auszuschalten.

Einen Mehrspielermodus wird es ebenfalls geben. Mit bis zu drei Freunden könnt ihr euch beispielsweise Luftschlachten in Doppeldeckern liefern oder am Boden mit Panzern aufeinander losgehen. Außerdem entdeckten wir im Spielmenü die Punkte „Coop-Modus" und „Kampfarenen". Worum genau es

VOOOORSICHTIG! Zwischen den Action-Einlagen müsst ihr immer wieder Kletter- und Rätsel-Einlagen bestehen. Hoffentlich ist Indy schwindelfrei.

DAS GIBT KOPFWEH Bei den Prügeleien dient alles als Waffe. Hier greift Indy zum Feuerlöscher. Per Geste werft ihr ihn von euch.

sich bei diesen Modi handelt, wollte man uns aber leider noch nicht verraten.

NUR SPIELE-HÄPPCHEN?

Es wirkt bis jetzt, als würden alle Spielelemente in *Indiana Jones und der Stab der Könige*, egal ob Prügelei, Schießerei, Hüpfpassage oder Rätsel, stets nur häppchenweise serviert. Es könnte also gut sein, dass sich das Spiel so episodenhaft wie *Disaster: Day of Crisis* spielt. Schließlich sind die Level dort auch recht linear und die einzelnen Spielelemente sind klar getrennt. Bis wir unsere Vermutung bestätigen können, benötigen wir allerdings noch mehr Spieleindrücke. Das bisher Gezeigte gefiel uns bereits recht gut. Grafik, Sound und Inszenierung gehen bereits in der frühen Vorab-Version voll in Ordnung. Hier haben wir es mit einem der seltenen Fälle zu tun, bei denen die Presse-Bilder der Grafik des Spiels nicht wirklich gerecht werden. Die Optik ist kein Meilenstein, sie wirkt jedoch durchweg sauber und detailreich. Die große Frage ist nun, ob der Entwickler es schafft, ein rundes Gesamtpaket aus all den Spielelementen zu schnüren und eine Steuerung zu realisieren, die präzise funktioniert und nicht für Muskelkater sorgt.

GUT DING BRAUCHT WEILE

Der Entwickler A2M – nicht zu verwechseln mit dem Sega-Kultstudio AM2 – hat zwar Erfahrung mit der Wii, landete dort bis jetzt jedoch noch keinen großen Hit. Die Macher von *Iron Man*, *Kung Fu Panda* oder *Lucas der Ameisenschreck* sind zumindest Profis darin, eine Filmlizenz in Videospielform zu bringen. Und auch wenn ihre Games bislang keine Hits waren, könnte sich dies nun ändern. Denn anders als bei Titeln, die pünktlich zum Filmstart erscheinen, gibt es für *Indiana Jones* keinen Termin, der auf Teufel komm raus eingehalten werden muss. Die Entwickler können sich die Zeit nehmen, das Spiel bis ins letzte Detail zu perfektionieren. Wir haben auf jeden Fall Lust auf noch mehr Kneipenschlägereien mit Indiana Jones und wünschen dem A2M-Team viel Erfolg.

EINE REISE IN DIE VIDEOSPIEL-VERGANGENHEIT

Im Spiel schaltet ihr einen wahren Adventure-Klassiker frei!

PC-Spieler, die bereits einige Jahre auf dem Buckel haben, vergießen beim Thema Lucas Arts gern Tränen nostalgischer Rührung. Der Grund dafür sind die klassischen Adventure-Spiele, mit denen Lucas Arts – anfangs unter dem Namen Lucasfilm Games – das Genre in seine goldenen Jahre führte. Spiele wie *Monkey Island* oder *Day of the Tentacle* gehören auch heute noch zu den besten Adventures aller Zeiten. Wie schön, dass die Entwickler von *Indiana Jones und der Stab der Könige* einen dieser Adventure-Klassiker im Spiel versteckt haben. Bereits sehr früh könnt ihr *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* freispielen. Darin begebt ihr euch in bester Point&Click-Manier auf die Suche nach der sagenhaften versunkenen Insel. Dabei könnt ihr drei verschiedene Wege einschlagen, clevere Rätsel lösen, Soldaten verprügeln und euch mit eurer weiblichen Begleitung zoffen. Das Spiel ist ein Klassiker und wir freuen uns, dass es erstmals den Weg auf eine Nintendo-Konsole findet. Jetzt bleibt bloß die Frage, ob wir nun auch *Monkey Island* und Co. für Virtual Console oder als Retro-Neuauflage erwarten können. Dass die LucasArts-Adventures auf der Wii laufen, wissen wir ja nun.

HOFFNUNG Könnte irgendwann auch die geniale Monkey-Island-Serie auf der Wii erscheinen?

RETRO-KLEINOD Wii-Zocker dürfen sich mit Indy auf die Suche nach Atlantis machen.

VORSCHAU Wii

INDIANA JONES
UND DER STAB DER KÖNIGE

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	LucasArts
ENTWICKLER	A2M
TERMIN	Mai 2009

EINSCHÄTZUNG ●●●●○

FAZIT: Technisch solides und herrlich abwechslungsreiches Abenteuer. Hoffentlich stimmen Steuerung und Langzeitspaß!

ARME FISCHE Hoffentlich ist Indiana Jones haftpflichtversichert, denn er richtet im Laufe seines Abenteuers jede Menge Chaos an.

DÜNNE LUFT Seht ihr den Zeppelin im Hintergrund? Später im Spiel werdet ihr sogar einen Abschnitt auf einem Luftschiff spielen können.

Auch die Mimik der Musiker wurde durch Motion-Capturing eingefangen.

Screenshots der Xbox-360-Fassung! Sobald Wii-Bilder verfügbar sind, findet ihr sie in der N-ZONE bzw. auf www.n-zone.de!

GUITAR HERO: METALLICA

Die harten Jungs von Metallica geben ihr Debüt als Videospielhelden. Wir haben Probe gerockt und sagen: Da kommt ein Metal-Brett auf euch zu!

FAKTEN

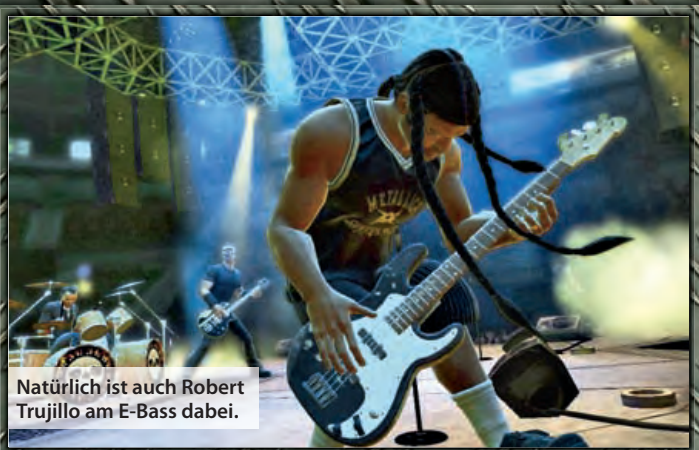
- Von den Machern von Tony Hawk's American Wasteland und Guitar Hero: World Tour
- 28 Metallica-Songs plus 21 Songs anderer Interpreten
- Doublebass-Feature
- Hintergrund-Infos zu den Songs

TEXT
Robert Horn
LAYOUT
David Mola
BILDER
Activision

In Deutschland ist es schweinekalt. Wir dagegen schwitzen mächtig, was nicht daran liegt, dass wir zurzeit in Los Angeles verweilen, wo lässige 25 Grad herrschen. Nein, wir sitzen in einer wohltemperierten Halle und dreschen wie verrückt auf ein *Guitar Hero*-Drumkit ein, während wir verzweifelt versuchen, Metallicas „Battery" mit einem Mindestmaß an Würde zu überstehen. Hinter uns steht, leicht grinsend, *Guitar Hero: Metallica*-Produzent Alan Flores. Wir sind zu Gast bei Entwickler Neversoft, der auch schon den Vorgänger *Guitar Hero: World Tour* auf den Weg gebracht hat. Nun steht der neueste Ableger der Musikspielreihe in den Startlöchern und widmet sich erstmals nahezu ausschließlich einer einzigen Band. Dass man sich ausgerechnet die wohl berühmteste Metal-Band der Welt ausgesucht hat, lässt viele Plastikgitarren-Rocker verzückt aufschreien. Dabei kam die Idee eigentlich von Metallica selbst, auch wenn das Projekt schon lange auf Neversofts Wunschliste stand: Denn James, Lars und Co. wurden eines Tages von ihren Kindern nach der Band Black Sabbath gefragt. Auf die Frage, woher sie denn diese Band kennen, zeigten ihnen die Kids *Guitar Hero*. Ein erster Kontakt war hergestellt.

MASTER OF PUPPETS

Jahre später steht *Guitar Hero: Metallica* vor der Vollendung. Mit welchem enormen Aufwand Neversoft dabei zu Werke geht, merken wir bei unserem Besuch vor Ort: Im eigenen Motion-Capturing-Studio werden die Bandmitglieder wochenlang verkabelt und gefilmt, um die nachgebauten Figuren im Spiel möglichst authentisch abrocken zu lassen. Damit das auch voll zur Geltung kommt, wurde die Kamera komplett neu programmiert: So konzentriert sich das Geschehen nicht mehr ausschließlich auf ein Bandmitglied, sondern zeigt meist alle Mitglieder auf einmal. Natürlich dürfen individuelle Gesten der Metaler nicht fehlen, denn was wäre Metallica ohne James Hetfields gestenreichen Gesang oder Robert Trujillos Herumstapfen? Videos dieser aufwendigen Produktion dürft ihr übrigens unter den Extras bewundern; wir bekamen einen amüsanten Streifen zu Gesicht, in dem Schlagzeuger Lars Ulrich minutenlang an einem schweren Drum-



Natürlich ist auch Robert Trujillo am E-Bass dabei.

Schlagzeug-Solo mit Lars Ulrich!

Zu einer ordentlichen Metallica-Show gehört natürlich auch reichlich Pyrotechnik.

GUITAR HERO METALLICA: DIE TRACKLISTE

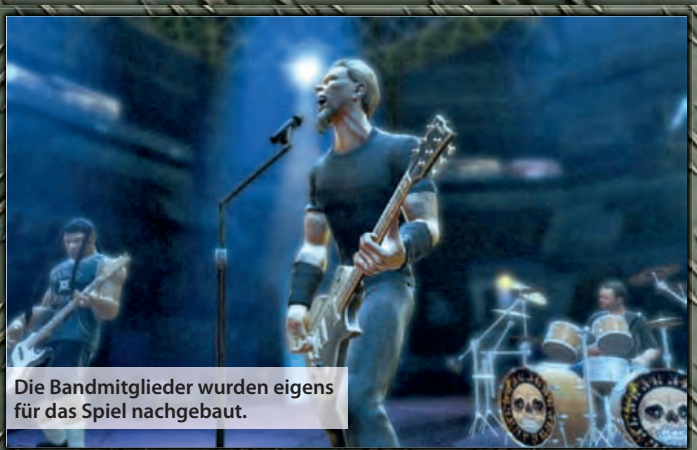
„ALL NIGHTMARE LONG“
„BATTERY“
„CREEPING DEATH“
„DISPOSABLE HEROES“
„DYERS EVE“
„ENTER SANDMAN“
„FADE TO BLACK“
„FIGHT FIRE WITH FIRE“
„FOR WHOM THE BELL TOLLS“
„FRANTIC“
„FUEL“
„HIT THE LIGHTS“
„KING NOTHING“
„MASTER OF PUPPETS“
„MERCYFUL FATE“
„NO LEAF CLOVER“
„NOTHING ELSE MATTERS“
„ONE“
„ORION“
„SAD BUT TRUE“
„SEEK AND DESTROY“
„THE MEMORY REMAINS“
„THE SHORTEST STRAW“
„THE THING THAT SHOULD NOT BE“
„THE UNFORGIVEN“
„WELCOME HOME (SANITARIUM)“
„WHEREVER I MAY ROAM“
„WHIPLASH“

„Auf den niedrigeren Schwierigkeitsstufen könnt ihr euch bedenkenlos austoben, ohne euch Gliedmaßen zu verknoten“

part scheitert. Ein wunderbarer Schatz für Fans, denn auch seltene Fotos oder vorher nie gesehene Videos finden sich unter den freispielbaren Extras. Aber es kommt noch besser: Mit den sogenannten „Metallifacts“ baut Neversoft ein Feature ein, das ihr eher aus dem Menü einer Film-DVD gewohnt seid. Denn damit werden bei jedem Lied spannende Hintergrundinformationen, etwa über die Entstehung, eingeblendet. Das beschränkt sich aber nicht nur auf Metallica-Stücke, sondern funktioniert auch für die 21 Lieder anderer Künstler. Die wurden eigens von den Metallica-Bandmitgliedern ausgesucht und fügen sich nahtlos in das knallharte Metal-Setting des Musikspiels ein. Wir durften bei unserem Besuch einer hauseigenen Band dabei zusehen, wie sie sich an „War Ensemble“ von Slayer versuchten. Wer dieses Lied kennt, der kann erahnen, welch anspruchsvolle Herausforderung auf Hobbygitarristen und -schlagzeuger zukommt. Mit Sicherheit wird *Guitar Hero: Metallica* zu den schwersten Musikspielen der Serie gehören. Aber keine Angst: Auf den niedrigeren Schwierigkeitsstufen könnt ihr euch bedenkenlos austoben, ohne euch Gliedmaßen zu verknoten.

NOTHING ELSE MATTERS

Profis am Schlagzeug dagegen freuen sich über eine Neuerung: Denn Schlagzeuger Lars Ulrich spielt, wie viele seiner Kollegen in der Heavy-Metal-Szene, ein Doublebass-Schlagzeug. Um ein vergleichbares Spielgefühl für *Guitar Hero* zu vermitteln, haben die Entwickler ihrem neusten Werk eine zweite Fußmaschine beigefügt. So könnt ihr, entsprechende Übung vorausgesetzt, Bassschläge in beeindruckender Schnelligkeit absolvieren. Diese Herausforderung will aber erst einmal gemeistert werden. Wer einfach nur ein wenig rocken will, muss übrigens nicht mehr im Karrieremodus erfolgreich sein: Bei *Guitar Hero: Metallica* sind alle Songs im schnellen Spiel bereits freigeschaltet. Und auch die Karriere läuft ein wenig anders ab als gewohnt: Ihr beginnt das Metal-Fest nämlich als Metallica höchstpersönlich. Nach einem Intro, das ihr selbst spielt, übernehmt ihr die Rolle eines Möchtegern-Musikers, der, inspiriert durch das Metallica-Konzert, seine eigene Band gründet. So arbeitet ihr



Die Bandmitglieder wurden eigens für das Spiel nachgebaut.

Zu zweit macht das Rocken gleich doppelt so viel Spaß.

NEBEN METALLICA-SONGS FINDEN SICH NOCH 21 LIEDER ANDERER KÜNSTLER IM SPIEL:

ALICE IN CHAINS – „NO EXCUSES“
BOB SEGER – „TURN THE PAGE (LIVE)“
CORROSION OF CONFORMITY – „ALBATROSS“
DIAMOND HEAD – „AM I EVIL?“
FOO FIGHTERS – „STACKED ACTORS“
JUDAS PRIEST – „HELL BENT FOR LEATHER“
KYUSS – „DEMON CLEANER“
LYNYRD SKYNYRD – „TUESDAYS GONE“
MACHINE HEAD – „BEAUTIFUL MOURNING“
MASTODON – „BLOOD AND THUNDER“
MERCYFUL FATE – „EVIL“
MICHAEL SCHENKER GROUP – „ARMED AND READY“
MOTÖRHEAD – „ACE OF SPADES“
QUEEN – „STONE COLD CRAZY“
SAMHAIN – „MOTHER OF MERCY“
SLAYER – „WAR ENSEMBLE“
SOCIAL DISTORTION – „MOMMY'S LITTLE MONSTER (LIVE)“
SUICIDAL TENDENCIES – „WAR INSIDE MY HEAD“
SYSTEM OF A DOWN – „TOXICITY“
THE SWORD – „BLACK RIVER“
THIN LIZZY – „THE BOYS ARE BACK IN TOWN“

Die Posen der Band – hier James Hetfield – wurden ins Spiel übertragen.

euch dann vom Niemand bis zur Metallica-Vorband hoch, um währenddessen immer wieder in die Haut der großen Vorbilder aus Los Angeles zu schlüpfen. All das wird in den typischen, nett anzusehenden Comicsequenzen erzählt. Anders als im Vorgänger müsst ihr aber nicht mehr eine bestimmte Anzahl an Liedern bestehen, um das Rockerleben voranzutreiben. Stattdessen sammelt ihr Sterne, um neue Bühnen freizuschalten. Je besser ihr klampft, desto mehr gibt es.

FADE TO BLACK

Nach einem ganzen Tag beim Entwickler und stundenlangem Abrocken sind wir sicher: Für Fans ist *Guitar Hero: Metallica* eine Offenbarung, die dank exquisiter Liederauswahl aber auch Menschen anspricht, die mit den Metal-Legenden nicht richtig warm werden. Ein vorsichtiger Blick in die Zukunft zeigt, wohin die Reise gehen soll: Der Wunschkandidat für den nächsten Teil, so verriet uns Alan Flores, sei Led Zeppelin. Das kann ja was werden.

VORSCHAU **Wii**

GUITAR HERO: METALLICA

GENRE	Musikspiel
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Neversoft
TERMIN	2. Quartal 2009

EINSCHÄTZUNG ●●●●○

FAZIT: Die Detailverliebtheit und die tolle Songauswahl reißen nicht nur eingefleischte Metallica-Fans vom Hocker!

„Für Fans ist Guitar Hero: Metallica eine Offenbarung, die dank exquisiter Liederauswahl aber auch Menschen anspricht, die mit den Metal-Legenden nicht richtig warm werden“

Die Kamera bleibt nicht nur bei eurem Charakter sondern schwenkt auf alle Mitglieder der Band.

Eine der Arenen ist das Tushino Airfield in Moskau.

N-ZONE

"Bei diesem Strategie-Fest glüht der DS-Touchpen!"

Wii Player Das Magazin

"Erleben Sie als Händler das Mittelalter hautnah mit!"

Die Gilde DS

FEATURES

- Wähle aus drei verschiedenen Spezialfähigkeiten die aus, die dir am besten liegt.
- Entscheide dich in unterschiedlichen Szenarien welches Ziel du verfolgen willst: Vereinigung der Händler, Ausstechen aller Gegenspieler oder andere.
- Authentisches Wirtschaftsystem
- Rundenbasiertes Gameplay

Ab sofort erhältlich!

WWW.RTL-GAMES.DE

RTL PLAYTAINMENT NBG MULTIMEDIA IA ARTS NINTENDO DS.

© RTL Television 2009, vermarktet durch RTL interactive GmbH. RTL Playtainment ist ein Label der RTL interactive GmbH. • Im Exklusiv-Vertrieb von NBG EDV Handels- und Verlags GmbH & Co KG. • NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

GESPIELT

FAKTEN

- Neun Missionen, …
- … die jeweils etwa 45 Minuten dauern.
- Sounds des „Röntgen-Auges" kommen aus der Wii-FB.
- Mehrspieler-Modus via Wi-Fi Connection
- Bild in 16:9 und 480p

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
Sega

THE CONDUIT

N-ZONE-exklusiv: Wir zockten The Conduit bis zur Halbzeitpause! Wird Samus Aran jetzt an die Wand geknallt?

Zugegeben, die Überschrift dieses Artikels klingt ziemlich brutal und plakativ. Es wäre ja schön blöd, wenn Samus Aran in die ewigen Jagdgründe geschickt würde. Aber jetzt ist die Zeit gekommen, einen neuen Helden auf die große Bühne der Videospiele zu lassen: Michael Ford. Auf den Schultern des Protagonisten von *The Conduit* lastet eine große Verantwortung, schließlich ist er der Einzige, der die Menschheit vor einer schlimmen Misere retten kann. Nein, es gibt keine neue *ALF*-Staffel, und Milli Vanilli hat kein Comeback-Album angekündigt! Vielmehr ist das Grundwasser von Washington, D.C. verseucht und der US-Präsidentschaftskandidat wurde Opfer eines Alien-Attentats. Zu allem Überfluss haben die ekligen Biester aus dem All auch noch beschlossen, eine Sightseeing-Tour durch die Hauptstadt zu unternehmen, um alles in Schutt und Asche zu legen. Klingt nach einer Menge Stress? Aber bitte, das wäre untertrieben. Doch für uns Spieler deutet sich ein Ego-Shooter-Erlebnis an, das auf der Wii seinesgleichen sucht. Wir haben *The Conduit* etwa bis zur Hälfte durchgespielt und hätten Lust gehabt, noch weiter zu zocken, aber dann war da noch dieser Artikel, der fertig werden musste … Macht aber nichts, denn die Vorab-Version war sowieso schon

ENTSCHÄRFT Eine Bombe versperrt den Weg, aber mit dem All-Seeing Eye semmelt ihr das Geschoss weg.

zu Ende. Wird *The Conduit* so krass wie es überall prophezeit wird?

ALLES SCHON GESEHEN?

Auf den ersten Blick ist die High-Voltage-Ballerei ein ganz normaler Shooter: Mit dem Analogstick lauft ihr durch finstere Katakomben, ballert die fiesen Aliens mit dem B-Trigger nieder, sammelt herumliegende Waffen mit der Minus-Taste auf, ladet ebenso nach, visiert mit Z eure Feinde an und aktiviert mit Plus das sogenannte All-Seeing Eye (oder kurz ASE genannt). Aber da haben wir's schon, eine Neuerung! Denn das letztgenannte Item dient dazu, die Umgebung à la *Metroid Prime* zu scannen: Kommt ihr an einer bestimmten Stelle nicht weiter oder versperren unsichtbare Bomben den Weg, aktiviert ihr einfach das Röntgen-Auge und lasst das Wundergerät für euch arbeiten. Schwupps, schon habt ihr einen Schalter freigelegt oder die explosive Barriere beseitigt. Damit der Spielablauf nicht nur aus Ballern und In-Deckung-Gehen besteht, gibt's hin und wieder extravagante Missionsziele. So müsst ihr etwa sämtliche Ventile zerstören, alle Gastanks zur Detonation bringen oder die titelgebenden Portale, die Conduits, vom Bildschirm pfeffern. Da ihr sowohl durch Sprachausgabe als auch via Texteinblendungen auf euer jeweils nächstes Missionsziel aufmerksam gemacht werdet, kommt kein Frust auf. Ihr wisst also stets, was als Nächstes zu tun ist, auch die Wegfindung ist zumeist klar ersichtlich. Nur selten haben wir uns in den Kanälen verlaufen – ein Indiz für gutes Leveldesign. Wir empfehlen übrigens, die Bildschirmhelligkeit im Optionsmenü optimal einzustellen, um auch in dunklen Spielabschnitten den Überblick zu behalten. Doch nach knapp einer Spielstunde zeigte *The Conduit* seine wahre Stärke, die Spielbalance.

KOMM ZU MIR! Die Distanz-Anzeige (links) verrät euch, wohin ihr als Nächstes laufen müsst.

IM VISIER Manche Waffen besitzen eine Scharfschützen-Funktion. Aber wollen wir diesen Gegner wirklich von Nahem sehen?

AB MISSION 3 GEHT'S RICHTIG LOS

Machen wir uns nichts vor: Die ersten beiden Missionen dienen hauptsächlich als Tutorial und machen euch mit dem Gameplay und der Story vertraut – aber so richtig in seinen Bann ziehen euch diese Abschnitte noch nicht. Dafür sind sie auch viel zu kurz. In Kapitel Numero drei schleusen wir uns in der Rolle des Michael Ford in ein Hochhaus, zerstören scheinbar übermächtige Alien-Portale, damit das Kraftfeld keine Nachkommen mehr zeugen kann und rennen zum Schluss mitten in die lodernde Glut, um uns dort mit einer Außerirdischen-Horde anzulegen. Actionreich, spannend, stets unwissend darüber, was uns als Nächstes erwartet – so haben wir *The Conduit* erlebt. Faire Speicherpunkte und ein ausgewogener Schwierigkeitsgrad zeichnen diese Mission aus. Wir sind im Rausch! Auch die Steuerung hatten wir zu dieser Zeit verinnerlicht und sind erfreut darüber, dass allzu euphorische Schüttel-Einlagen außen vor geblieben sind. Der Granatenwurf via Nunchuk-Rüttler ist zumindest nicht aufdringlich und auch die Wurfbewegung wirkt realistisch. Prädikat: sehr dezent, sehr

DER NEUE REFERENZ-SHOOTER?

Welche Wii-Konkurrenz gibt es bislang im Genre der Ego-Shooter? Wir stellen sie vor und ziehen einen Vergleich mit The Conduit.

RED STEEL
Der Ubi-Shooter war schon zum Launch der Wii erhältlich, erinnerte spielerisch aber eher an einen Lightgun-Shooter mit Bewegungsfreiheit. Uns hat der lineare Aufbau damals nicht gestört, aber zwei Jahre danach sind unsere Erwartungen höher, denn das Genre stand in dieser Zeit nicht still. Aber wir sind optimistisch: *The Conduit* ist beispielsweise wesentlich komplexer, was die KI der Computergegner angeht. Auch fürs Erfüllen der Missionsziele ist deutlich mehr Grips vonnöten.

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR (DT.)
Bislang die beste Wahl für Wii-Ballermänner mit einem Faible für Realismus. Die Entwickler von Treyarch bewiesen ein glückliches Händchen bei der Portierung und integrierten eine tadellos funktionierende Steuerung, die überdies nicht überladen wirkte. Gerade das ist bei direkten HD-Spiel-Umsetzungen eine Auszeichnung wert. Trotz kleinerer Frustmomente ist *World at War (dt.)* ein guter Beweis dafür, dass Ego-Shooter auch auf der Wii gewaltigen Spaß machen können.

METROID PRIME 3: CORRUPTION
Sofern man *Metroid Prime 3* überhaupt mit den Genre-Kollegen vergleichen kann, weil der Fokus hier eher auf dem Erkunden statt auf wilden Schießereien liegt, haben wir hier den härtesten *Conduit*-Rivalen. Technisch betrachtet ist *Corruption* einen Tick pompöser als *The Conduit* – aber wir müssen auch bedenken, dass der dritte *Metroid*-Teil nur ein Fest für Einzelspieler war. Bei Samus Aran war nach 15 bis 20 Stunden Schluss, bei *The Conduit* geht die Action danach im Online-Modus weiter.

GENIAL Diese Mission mit dem Zug-Abschnitt gehört zu den spielerisch imposantesten. Die pure Hochspannung!

EKEL-PAKETE Diese Biester hätten sich nicht mit so viel Uschi-G.-Hautcreme einschmieren sollen.

gut. Wer gerne schraubt, bastelt und justiert, ist beim Prestige-Shooter von High Voltage Games überdies gut aufgehoben: Von der Umdreh-Geschwindigkeit eures Charakters über die Cursor- und Schüttel-Sensitivität (für Wii-Fernbedienung und Nunchuk einzeln wählbar) bis hin zum Bewegungstempo der vertikalen und horizontalen Achse lässt sich fast jedes Detail der Steuerung nach Belieben einstellen. Sogar die sogenannte Dead Zone – das ist der Bildschirmbereich, in dem ihr den Wii-Pointer bewegen könnt, ohne dass das Bild scrollt – lässt sich frei bestimmen. Passt!

DER LETZTE SCHLIFF

Ihr merkt schon, wir möchten die Vorab-Version gar nicht mehr hergeben. *The Conduit* hat das Zeug, auf der Wii das Königs-Genre der Ego-Shooter nicht nur neu zu beleben, sondern die Höhe der Messlatte neu zu definieren. Denn nicht nur das rasante und aufreibende Gameplay brachte uns bei unserer Anspiel-Session richtig in Wallung, auch die Technik in brillanter Progressiv- und Breitbild-Darstellung war ebenbürtig. Was das Team bis zur Abgabe beim Disc-Presswerk noch tun muss? Die in unserer Version noch als Platzhalter eingesetzten Zwischensequenzen warten auf den Feinschliff, einzelne Bugs müssen gefixt werden, außerdem dürfte der Online-Modus noch die eine oder andere Testminute kosten. Aber das wissen die Entwickler von High Voltage Software vermutlich selbst – und während wir dies hier schreiben, sind die fleißigen Köpfe aus Illinois bestimmt schon an der Arbeit. Lassen wir sie also ran und freuen uns, wenn wir den angekündigten Online-Modus für 16 Spieler hoffentlich in der nächsten Ausgabe vorstellen dürfen. Unsere 15 Opfer sollen sich schon mal warm anziehen! Um diesen Titel machen wir uns keinerlei Sorgen.

VORSCHAU **Wii**

THE CONDUIT

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Sega
ENTWICKLER	High Voltage Software
TERMIN	Juni/Juli

EINSCHÄTZUNG

FAZIT: Dank genialer Technik und Crème-de-la-Crème-Gameplay deutet sich ein Ausnahme-Shooter an. Das Projekt läuft!

Von den Schöpfern der Harvest Moon Reihe kommt ein neues Fantasy-Adventure

Rune Factory

A Fantasy Harvest Moon

„*Rune Factory* besinnt sich gekonnt seiner Harvest Moon-Wurzeln und trumpft mit neuen Impulsen auf."

Eurogamer.de

Rising Star Games

the home of Japanese games

www.risingstargames.com

Ab jetzt im Handel!

© 2008 Marvelous Entertainment Inc. Licensed to and published by Rising Star Games Ltd.
The trademark of "Harvest Moon" is registered by Natsume Inc.

ANNO – ERSCHAFFE EINE NEUE WELT

Häusle bauen, Inseln besiedeln, Rohstoffe verschiffen – so baut ihr euch eure eigene Welt!

FAKTEN

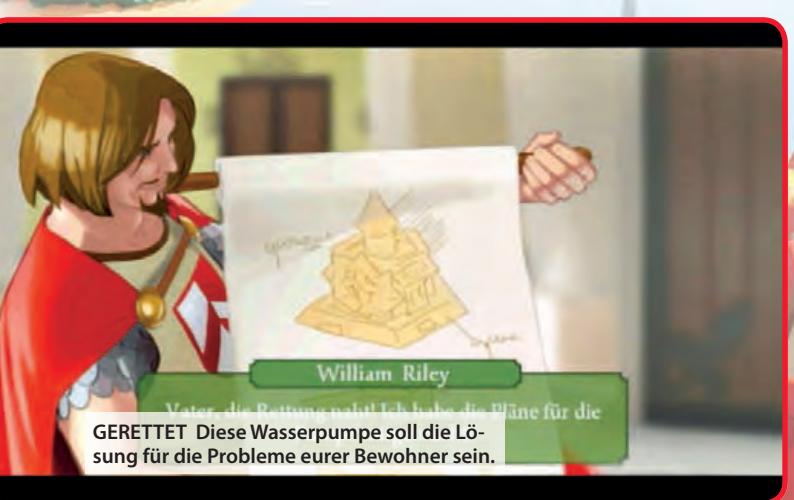
- Der erste Teil der Serie für Nintendos Heimkonsole
- Vereinfachte Version im Vergleich zum PC-Original ...
- ... mit extra angepasster Wii-Steuerung.
- Umfangreiche Kampagne mit Endlosmodus

TEXT
Sebastian Billmeier
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

Die Wii ist für jeden etwas – egal ob jung oder alt, klein oder groß – jeden soll Nintendos Wii glücklich machen und mit tollen Spielen beschenken. Dennoch: Strategiefans guckten bisher zumeist in die Röhre. Doch Ubisoft will hier nun Abhilfe schaffen! *Anno – Erschaffe eine neue Welt* heißt der Titel, mit dem nun endlich alle Hobbystrategen, Rohstoffhändler und Häuslebauer glücklich werden sollen.

KÖNIGREICH IN NOT

George und seinem Volk geht es gar nicht gut. Eine lange Dürreperiode zerfrisst das Land, die Untertanen lehnen sich auf und auch ansonsten sieht die Zukunft alles andere als rosig aus. Klingt so, als wäre hier Hilfe gefragt, oder? Also ruft der alte George seinen beiden Söhne – den ruhigen William und den draufgängerischen Edward – zu sich. Um die Misere zu beenden, hat unser König nämlich einen tollen Einfall: Ausgestattet mit allen wichtigen Gütern schnappen sich die Brüder ein Schiff und brechen auf in eine neue Welt. Also Segel gesetzt, losgebraust und



GERETTET Diese Wasserpumpe soll die Lösung für die Probleme eurer Bewohner sein.

DECKUNG Wer mal wieder etwas Platz braucht, walzt kurzerhand ein paar Häuser platt.

HÄUSLEBAUER Wenn eure Zivilisation einmal so floriert, kann der Bau eurer Stadt richtig losgehen!

AUF GROSSER FAHRT König George braucht die Hilfe seiner Söhne – und eure!

schon kurz darauf ist das gesuchte Neuland in Sicht! Und jetzt? Ran ans Besiedeln natürlich!

AUF IN NEUE WELTEN

Nach einigen Erklärungen, die in witzigen Sequenzen dargestellt werden, geht das eigentliche Spiel dann los. Ihr seid also auf noch unerschlossenem Land angekommen und baut die ersten Wohngebäude. Schon kurz darauf kommen weitere Siedler an, die nur zu gerne in eure Hütten einziehen. Natürlich nicht umsonst – sie stehen euch nun als Arbeitskräfte und Steuerzahler zur Verfügung. Macht ihr das lange genug, erreicht eure Zivilisation eine höhere Ebene. Nun wird das Spiel stufenweise komplexer. Eure Bewohner bekommen immer neue Bedürfnisse, die abgedeckt werden wollen. Im Gegenzug stehen euch aber auch mehr Möglichkeiten offen. Über kurz oder lang erschafft ihr so eine florierende Zivilisation, die euren König sehr stolz macht! Doch auch das schönste Paradies bröckelt: Der Sultan des angrenzenden Landes wurde entführt! Und noch schlimmer: Seine nicht gerade zimperliche Schwester übernimmt die Kontrolle des Orients und zieht gegen euch in den Krieg. Jetzt heißt es also, alle möglichen Ressourcen mobilisieren und durchhalten! Auf euch warten immer noch viele Abenteuer ...

WII-FB – KÖNIGLICHER ZEIGEFINGER?

So kompliziert das Erschließen von Ressourcen, Verwalten einer ganzen Zivilisation und Ähnliches auch klingt, es geht doch ganz einfach: Eure Wii-FB ist der Schlüssel – so gut wie jede Aktion führt ihr nur durch Kommandos mit der Fernbedienung aus, intuitiver geht es für ein Strategiespiel kaum! Grafisch macht das Spiel schon einiges her, auch wenn Puristen und Fans des Originals sicher etwas erstaunt sein werden. Der gesamte Titel wirkt nämlich einen Tick putziger als die „erwachsenen" Versionen für den PC – unumstritten ist jedoch, dass er sehr schmuck aussieht! Wenn das Spiel hält, was es verspricht, liefert uns Ubisoft hier ein Strategiespiel der Extraklasse, durch das das Genre endlich auf der Wii festen Fuß fassen sollte!

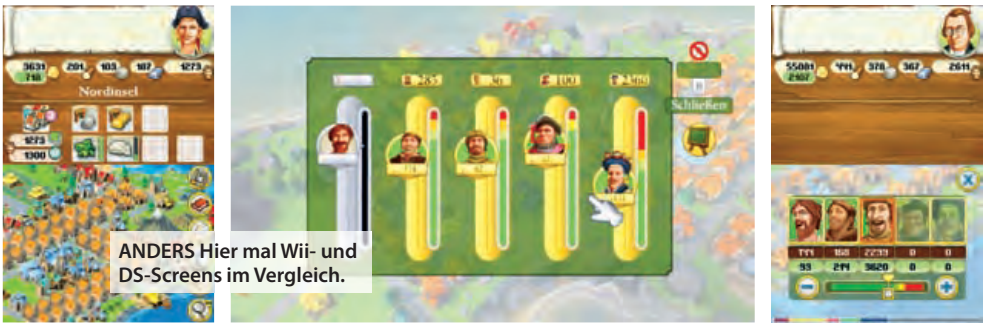
„Endlich wagt jemand den Schritt, Strategiespiele auf die Wii zu bringen"

ÜBERSICHTLICH Dank verschiedenen Zoomstufen behaltet ihr immer den Überblick

AUCH AUF DEM DS DARF GEBAUT WERDEN!

So viele Aktionen stehen euch im Spiel zur Verfügung!

Natürlich geht Nintendos Kleinster nicht leer aus. Auch hier dürft ihr in *Anno – Erschaffe eine neue Welt* König George und seinen Söhnen kräftig unter die Arme greifen, Häuser bauen, Inseln besiedeln und die weiten Meere beherrschen. Hat man wirklich alle kleinen Fehler und Macken des Vorgängers *Anno 1701* ausgebessert, so dürfen sich Strategiefans auf einen richtigen Leckerbissen für unterwegs freuen. Vor allem der noch stärkere Einsatz des Stylus klingt spannend und lässt uns gespannt warten. Wir hoffen, euch schon bald neue Infos rund um die DS-Variante des Aufbaustrategiespiels zu liefern – hier kommt ein richtig großer Titel!



ANDERS Hier mal Wii- und DS-Screens im Vergleich.

ORIENTALISCH Ihr werdet auf eurer Reise viele andere Kulturen treffen.

VORSCHAU **Wii**

ANNO – ERSCHAFFE EINE NEUE WELT

GENRE	Strategie
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	keen games
TERMIN	04. Juni 2009

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

FAZIT: Hier kommt endlich Strategie-Nachschub für Nintendos Wii, den Fans des Genres schon sehnlich erwarten!

KLINGENMANN Wolverine, der coole Mutant mit den Klingenhänden, räumt unter seinen Gegnern auf.

Screenshots der Xbox 360-Version! Sobald Wii-Bilder verfügbar sind, findet ihr sie in der N-ZONE bzw. auf www.n-zone.de!

X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

Der wortkarge Held mit den fiesen Klingen bekommt seinen ersten eigenen Film – und passend dazu sein erstes eigenes Spiel. Wir haben Probe geschnetzelt.

FAKTEN

- Spiel passend zum kommenden Kinofilm
- Die Handlung stimmt zu 95% mit dem Film überein
- Erscheint für alle gängigen Plattformen
- Schicke Render-Videos erzählen die Geschichte
- Es gibt viele coole Kostüme zum Freischalten

TEXT
Robert Horn
LAYOUT
David Mola
BILDER
Activision

James Howlett, der auch auf den Namen Wolverine hört, ist kein netter Mensch. Er ist auch kein netter Superheld. Er ist eben, wie er ist: raubeinig, wortkarg, kompromisslos und brutal, wenn es sein muss. Mit einem nahezu unzerstörbaren Körper und messerscharfen, ausfahrbaren Klauen ausgestattet, sorgt er schon seit Jahrzehnten in Comics und Kinofilmen für Ordnung. Genau deswegen lieben ihn die Fans weltweit. Und genau deshalb bietet es sich an, die Lebensgeschichte des Mutanten zu verfilmen und darüber hinaus ein Spiel zu produzieren. Diese Aufgabe fiel dem Studio Raven Software zu, das schon an anderen Titeln aus dem X-Men-Universum gearbeitet hat. Wolverine soll in dem Spiel so gezeigt werden, wie er wirklich ist: Ein Tier, getrieben von inneren Ängsten und einer schrecklichen Vergangenheit, versehen mit einer gehörigen Portion Coolness, versteht sich.

EIN HELD MIT SCHNITT

Ein Vor-Ort-Besuch bringt uns Wolverine näher. Raven Software hat eingeladen, zeigt uns voller Enthusiasmus das Spiel und lässt uns kurz danach selbst Hand an ein Gamepad legen. Schon der Beginn des ersten Levels fällt spannend aus: Ein schickes Intro-Video präsentiert den Mutanten Wolverine in brachialer Action. Blut fließt in überraschender Menge. Kurz danach springen wir direkt ins Spiel, übernehmen die Steuerung. Wolverines Helikopter, auf dem Weg zu einem Einsatz im Dschungel Afrikas, wird abgeschossen. Kein Problem für den agilen Schlitzer, der Fall ist zwar tief, aber halb so schlimm, wenn man auf einem verdutzten Gegner landet. Ohne Pause geht es nun auf dem Boden zur Sache, afrikanische Kämpfer stürzen sich auf uns, manche davon mit schweren Maschinengewehren, einige wenige mit akrobatischen Kampfmanövern und doppelt gezückten Macheten. Ganz klar, es steht eine anständige Klopferei an. Dass ein Mann, dem dicke Klingen aus der Hand wachsen, dabei nicht zimperlich ist, sollte klar sein. Dementsprechend derb sind die Manöver, die Wolverine dauerfeuerartig vom Stapel lässt. Je nachdem, in welcher Position er sich dabei zum Gegner befindet, ändert sich die Kampfanimation. Mit einfachen Tastenmanövern schnetzeln wir uns durch die Gegner, lernen fiese Nahkampfattacken mit den Klingen und Greif-Aktionen miteinander zu kombinieren. Dass alle Bewegungen des Superhelden in wochenlanger Motion-Capturing-Arbeit mit Schauspielern aufgenommen wurden, sieht man ihnen an. Weich wirken sie, gekonnt in Szene gesetzt, so als würde der Held einen tödlichen Tanz vollführen.

EIN PFUND GEHACKTES

Wolverine nutzt vollkommen automatisch die Umgebung zu seinem Vorteil. Überall im Level sind Statuen, Holzpiken oder ähnliche Hindernisse angebracht,

gegen die man wunderbar einige unvorsichtige Gegner schleudern kann. Besonders heftig fallen Spezialangriffe aus, die eine spezielle Tastenkombination benötigen. Dabei blitzt der Bildschirm kurz auf, ohne jedoch die benötigte Taste anzuzeigen. Das hält den Bildschirm jederzeit schön sauber. Vollführt ihr eine solche Attacke, läuft Wolverine zur Höchstform auf, hackt dabei Gegner schon mal in Kleinteile oder hämmert sie in bester Wrestling-Manier mit voller Wucht gegen den Boden. Die Vielfalt an Animationen, die die Entwickler ihrem Helden dabei spendiert haben, ist mehr als lobenswert. Denn je nach Gegnerart vollführt Wolverine andere spektakuläre Manöver.

LUFTKAMPF Auch solche schweren Kampfhelikopter sind für den Helden kein Problem.

CINEASTISCH

Um das Geschnetzel des Mutanten auf kinoreifem Niveau zu halten, haben die Entwickler jede Menge Ingame-Sequenzen eingebaut. Auch während des Kampfes schaltet das Spiel immer wieder in verschiedene Kameraperspektiven oder gar Zeitlupe um. Im Gespräch erzählten uns die Entwickler, dass sie während der laufenden Entwicklung Sequenzen eingebaut hatten, die nur über das rechtzeitige Drücken vorgegebener Knöpfe gelöst werden konnten.

Inzwischen wurde diese Idee verworfen. Stattdessen erlebt ihr diese stylish in Szene gesetzten Momente vollkommen ohne Vorgaben, könnt selbst entscheiden, welche Manöver ihr ausführen wollt. In einer Beispielszene springt Wolverine von Helikopter zu Helikopter, prügelt einen der Vögel schließlich absturzreif und entledigt sich der Besatzung. Im normalen Kampf erntet Wolverine für jeden erledigten Gegner Erfahrungspunkte, die er wiederum in die Verbesserung seiner Fähigkeiten stecken kann. Übrigens: Unsere Eindrücke entstammen wie die Screenshots der Xbox-360-Fassung, die inhaltlich weitgehend identisch mit der Wii-Fassung sein soll!

„Besonders heftig fallen die zahlreichen Spezialangriffe aus“

DREHWURM Mit solch einer Wirbelattacke hält sich Wolverine die Gegner vom Leib.

WEITSPRUNG Um die Entfernungen zu euren Gegner zu überbrücken, lernt ihr früh im Spiel diese gewaltige Sprungattacke.

VORSCHAU **Wii**

X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

GENRE	Action
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Raven Software
TERMIN	April 2009

EINSCHÄTZUNG ●●●◐○

FAZIT: Erstaunlich deftiges Prügelfest rund um den Superhelden Wolverine, das die Geschichte des Filmes wiedergibt.

ONE PIECE: UNLIMITED CRUISE 1 & 2

Endlich setzt die Strohhutbande die Segel und kommt nach Europa!

FAKTEN

- Erstes One-Piece-Spiel für Wii in Europa
- Erscheint 2009 in zwei Teilen
- Über 12 spielbare Charaktere
- Über 30 Boss-Charaktere
- Neuer, von Eiichiro Oda entworfener Charakter …
- … der eine zentrale Rolle in der Story spielt

TEXT
Sebastian Stange
LAYOUT
David Mola
BILDER
Atari

Anfang 2008 erschien in den USA *One Piece: Unlimited Adventure*, ein Spiel zur beliebten Anime-Serie. Es bot solide, aber keine überragende Action-Adventure-Kost, kam jedoch bei den Fans gut an. Schließlich konntet ihr darin endlich mit Ruffy, Zorro und Co. turbulente Abenteuer erleben. Oder etwa nicht? Einen Haken gab es nämlich: Das Spiel erschien nie in Europa. Seitdem bekommen wir regelmäßig Leserbriefe enttäuschter Fans, die sich sehnlichst einen Europa-Release wünschen. Und da Bandai Namco ab diesem Jahr eng mit Atari kooperiert, gibt es endlich die erlösende Nachricht: Es kommt ein neues *One Piece*-Game für Wii. Und es kommt auch bei uns!

EIN NEUES GESICHT

Mit *One Piece: Unlimited Cruise 1 – The Treasure Beneath The Waves* erscheint im Juni der erste Teil der Mini-Serie. Bereits Ende 2009 folgt dann *Unlimited Cruise 2 – Awakening Of A Hero*. Als Grund für die Veröffentlichung als Spiele-Doppelpack nennt Bandai Namco die epische und komplexe Story des Spiels. Die stammt aus der Feder des *One Piece*-Autors Eiichiro Oda, der auch einen brandneuen Charakter entworfen hat, welcher in der Geschichte eine tragende Rolle spielt. Mehr Infos zur Handlung sind leider nicht bekannt. Ihr besucht mit der Strohhutbande auf jeden Fall verschiedene Inseln und macht euch auf die Suche nach sagenhaften Schätzen. Was solltet ihr in einem *One Piece*-Spiel auch anderes tun?

PRÜGELSPASS

Logischerweise sind Prügeleien ein Schwerpunkt des Spiels. Sie sind – wie bereits im Vorgänger – furios inszeniert und dürften den Fans der Serie gut gefallen. Per Wii-FB und Nunchuk schickt ihr mehr als zwölf Charaktere in die Schlacht. Bekannte Spezialtechniken wie Ruffys Gum-Gum-Angriffe oder Namis Zyklon Tempo dürfen natürlich nicht fehlen. Neben den Kämpfen, erkundet ihr aber auch eure Umgebung und löst kleine Rätsel. Alles deutet also darauf hin, dass der Nachfolger von *Unlimited Adventure* zumindest Fans der Serie zufriedenstellen wird. Ob sich der Titel mit den Genregrößen auf der Wii messen kann, bleibt jedoch abzuwarten.

VORSCHAU **Wii**

ONE PIECE
UNLIMITED CRUISE 1 & 2

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Atari
ENTWICKLER	Bandai Namco
TERMIN	Juni & Ende 2009

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

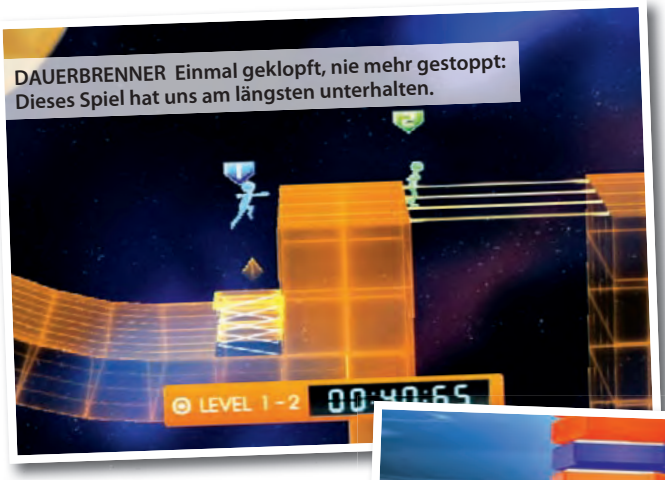
FAZIT: Für Fans jetzt schon ein Pflichtkauf. Alle anderen sollten abwarten, bis wir erste Spieleindrücke sammeln können.

EFFEKT-BOMBE Wie auch in der Anime-Serie gibt es einige aberwitzige Spezialattacken.

LANGWEILIG! Im Vorgänger langweilten die Sammel-Missionen. Gibt es nun Besserung?

UNFAIR Oft stellen sich euch gleich mehrere Bösewichte entgegen.

FAN-SERVICE One-Piece-Fans läuft bei diesen Bildern sicherlich das Wasser im Mund zusammen.



DAUERBRENNER Einmal geklopft, nie mehr gestoppt: Dieses Spiel hat uns am längsten unterhalten.

SPHÄRIKER Saaachte ... und bloß nirgends andocken! Dann klappt's auch mit diesem Level.

JENGA Bei diesem Modus zählt Fingerfertigkeit, damit die Klötzchen nicht vorzeitig purzeln.

LET'S TAP

Dieses Spiel wird NICHT mit der Fernbedienung gespielt, sondern mit einem Pappkarton!

FAKTEN

- Vom Sonic-Erfinder Yuji Naka
- Eine Unterlage wird zum Spielen benötigt
- Gesteuert wird durch Klopfen der Finger
- Fünf Hauptspielmodi
- Bild in 480p und 16:9

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

Noch nie hat uns ein Spiel jemals zuvor empfohlen, eine Taschentuch-Zupf-Box bereitzuhalten. Nicht etwa, weil das Erlebnis so emotional ist, sondern weil der Entwickler Yuji Naka die absolut abgefahrenste Idee hatte, die man sich vorstellen kann: *Let's Tap* wird nicht wie jedes andere Spiel mit der Fernbedienung, dem Classic-Controller oder dem GameCube-Pad gezockt, sondern mit einer Oberfläche, die ihr euch selbst aussuchen könnt. Wir machen euch einige Vorschläge, die wir selbst erprobt haben: Schuhkarton; Diercke-Weltatlas; umgelegte Wii-Konsole; Regalbrett; 200-g-Schokoladentafel; Leitz-Ordner. Nicht alle hier erwähnten Ideen eignen sich als optimales Spiel-Utensil, aber der Verwendungszweck ist klar: Legt die Wii-FB obendrauf und klopft dann mit euren Fingern auf die Unterlage. Nach einer fünfminütigen Eingewöhnungsphase hatten wir den Dreh raus.

EIN SPASS-BRETT?

Im Spiel „Sphäriker" tapst ihr beispielsweise mit feinfühligen Bewegungen drauflos, um einen Weltraumfahrer auf und ab und zu bewegen. Mit einem gezielten Doppel-Tapp lässt sich sogar ein Feuerstrahl einsetzen, um Feinde außer Gefecht zu setzen und Bomben zu zerstören. Nach wenigen Augenblicken schwebten wir galant durchs All, als hätten wir nie anders gespielt. Beim Wett-Sprint klopfen wir aufs Brett, um den Marathonläufer rennen zu lassen. Harte „Taps" aktivieren jeweils einen Sprung und wenn ihr aufs Drahtseil zulauft, zählt langsames Vorwärts-Pirschen. In einem anderen Spielmodus ziehen wir wie beim Holz-Stapelspiel *Jenga* einen Block heraus und bestimmen durch zarte oder hektische Fingerklopfer die Intensität des Herausziehens. Der letzte Spielmodus, den wir spielten, war eine Art *Donkey Konga*, wo wir den Beat der Musik in die Fingermuskeln übertrugen. Dort huschen farbige Symbole von rechts nach links – und wir müssen sie wie beim DK-Musikfestival durch Klopfen auslöschen. Nett.

Die anfangs ungewohnte Spielweise setzt Fingerbeherrschung und eine gewisse Affinität für frische, kreative Konzepte heraus. Nur der geringe Spielumfang macht uns derweil Sorgen. Deshalb ist man am besten bedient, wenn man Let's Tap wie ein Brettspiel betrachtet, das man immer wieder hervorholt, um die immer gleichen Aufgaben mit jeweils neuen Mitspielern zu absolvieren. Zum Langzeit-Zocken ist die Klopf-Orgie nur bedingt geeignet.

SO GEHT'S Mit einem Ordner hat die Steuerung in unserem Test hervorragend funktioniert.

VORSCHAU Wii

LET'S TAP

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Sega
ENTWICKLER	Prope
TERMIN	Sommer 2009

EINSCHÄTZUNG ●●●◐○

FAZIT: Extrem innovatives und spaßiges Kreativ-Spiel, das dieser Bezeichnung 100%ig gerecht wird. Aber ob's auf Dauer unterhält?

FILM AB! Im neuen Spiel gibt es deutlich mehr Video-Sequenzen als im Vorgänger.

SCHUMMELN ERLAUBT Per Tastendruck könnt ihr euch alle „Hotspots" des Bildschirms anzeigen lassen.

PUTZEINSATZ Hier wischt ihr per Pointer eine dreckige Scheibe sauber, um eine Nachricht lesen zu können.

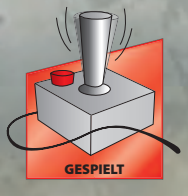
FAKTEN

- Setzt Story von Geheimakte Tunguska fort
- Ihr spielt abwechselnd Max und Nina.
- Mehr Zwischensequenzen
- Komplett in Deutsch
- Basiert auf PC-Spiel von 2008
- Spezielle Einlagen mit besonderer Wii-Steuerung
- Kommt auch für DS

SAUBER GESPROCHEN Die Dialoge wurden allesamt sehr gut vertont. Es sprechen sogar einige bekannte Stimmen mit.

CLEVER Objekte im Inventar könnt ihr nur dort anwenden, wo es Sinn macht. Das erspart euch frustrierendes Herumprobieren.

TEXT
Sebastian Stange
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE



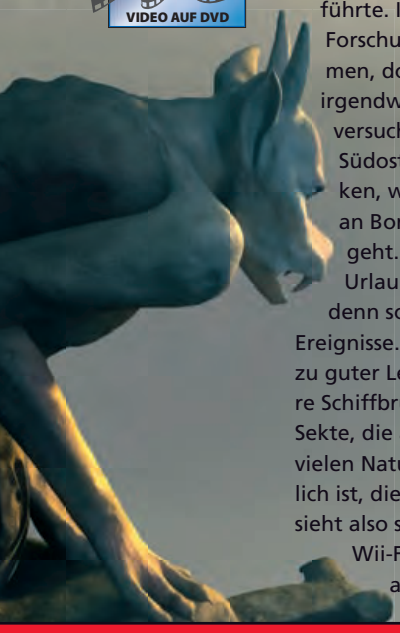
GEHEIMAKTE 2: PURITAS CORDIS

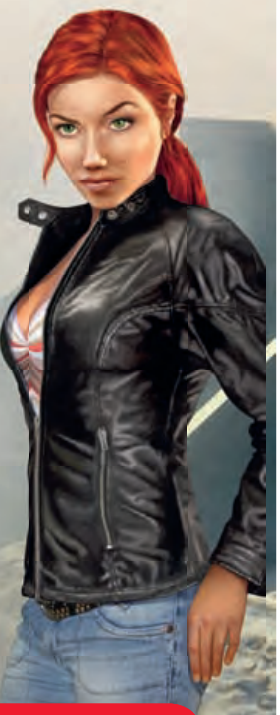
Ninas Wii-Abenteuer geht in die Verlängerung

Nina Kalenkow kann sich definitiv nicht beklagen, dass sie ein langweiliges Leben hat. Bereits in *Geheimakte Tunguska* erlebte sie ein spannendes Wii-Abenteuer, das sie auf der Suche nach ihrem entführten Vater bis ins tiefste Sibirien führte. Immerhin kam sie mit dem Forschungsassistenten Max zusammen, doch diese Beziehung ging irgendwann in die Brüche. Max versucht nun, sich im Dschungel Südostasiens mit Arbeit abzulenken, während Nina in Hamburg an Bord eines Kreuzfahrschiffes geht. Doch ein entspannter Urlaub steht ihr nicht bevor, denn schnell geschehen mysteriöse Ereignisse. Nina wird angegriffen und zu guter Letzt erleiden alle Passagiere Schiffbruch. Dahinter steckt eine Sekte, die außerdem irgendwie für die vielen Naturkatastrophen verantwortlich ist, die sich überall ereignen. Es sieht also so aus, als ob ihr wieder zur Wii-FB greifen und die Misere ausbaden müsst.

GELUNGENE STEUERUNG

Der zweite Teil der Adventure-Reihe spielt sich genau so wie der Vorgänger. Mit der B-Taste untersucht ihr Gegenstände, während ihr mit der A-Taste Dinge benutzt oder aufnehmt. Die Plus-Taste zeigt alle interaktiven „Hotspots" an und per Digi-Kreuz ruft ihr das Inventar auf. Nach wie vor ist es von vornherein unmöglich, sinnlose Gegenstände zu kombinieren. Nervige „Das geht nicht!"-Sprüche fehlen also. Generell sind Inszenierung und Synchronisation wirklich gut gelungen, auch wenn die Polygon-Charaktere immer noch etwas steif wirken. Lobenswert ist der vermehrte Einsatz von Videosequenzen. Das schafft Stimmung und lockert das Spiel auf. Außerdem wurden kleine Mini-Aktionen eingebaut, bei der ihr beispielsweise mit dem Pointer der Wii-FB einen Putzlappen über eine dreckige Scheibe führt. Obendrein gibt es für die Wii-Fassung einen Zwei-Spieler-Modus sowie einige neue Synchronsprecher. Wir hatten mit der Vorschau-Version wirklich Spaß und sind gespannt, inwiefern die Wii-Neuerungen im weiteren Spielverlauf integriert sind. Wenn wir einen Blick auf die bereits erschienene PC-Version werfen, erwarten wir im Mai ein durchaus gelungenes Adventure. Und von denen kann es nie genug geben!





VORSCHAU Wii

GEHEIMAKTE 2: PURITAS CORDIS

GENRE	Adventure
HERSTELLER	Koch Media/Deep Silver
ENTWICKLER	keen games
TERMIN	Mai 2009

EINSCHÄTZUNG ●●●●○

FAZIT: Das Wii-Abenteuer wirkt schon jetzt recht gelungen. Ob es durchweg überzeugt, wird unser Test klären müssen.

ABGEFAHREN Die Figuren kommen auch im Spiel sehr witzig rüber.

SCHICK Auch in Hinsicht auf die Technik macht Monsters vs. Aliens einen ordentlichen Eindruck.

MONSTERS VS. ALIENS: DAS SPIEL

Kampf der Giganten! Wenn sich ein Affenfisch mit Super-Robotern kloppt …

Invasion! Die Erde wird von übergroßen Alien-Robotern angegriffen und es droht eine Machtübernahme des finsteren Gallaxhar. Natürlich springt mal wieder die amerikanische Regierung in die Bresche, um uns alle zu retten. Es gibt nur eine Waffe, die gegen die einfallenden Blechmänner bestehen kann: Monster! Die weggesperrten Mutanten werden angeheuert, um die ausweglose Situation zu kippen. In der Truppe befinden sich Missing Link, eine kuriose Mischung aus Affe und Fisch, der Schleimklumpen B.o.B., die Riesin Gigantika alias Susan Murphy und der 100 Meter große Insektosaurus. Als Mentor der vier Haudegen fungiert der bei einem Experiment verunglückte Professor Dr. Kakerlake, der ihnen auch ihre Missionen aufträgt.

DIE UNGLAUBLICHEN

Das Spiel umfasst zwölf Levels, in denen ihr jeweils nacheinander B.o.B., Missing Link und Gigantika steuert. Jeder aus dem Trio hat seine spezifische Aufgabe. B.o.B., ein Schleimhaufen mit nur einem Auge, hat das Talent, sich dehnen und so an Wänden entlangkriechen zu können. Außerdem ist er in der Lage, Gegner und Objekte herunterzuschlucken und wieder auszuspucken, um beispielsweise Schalter zu aktivieren. Alien-Roboter attackiert er von innen, indem er ihre Mechanik zerstört. Missing Link kloppt sich hingegen mit anderen Aliens und kleineren Robotern. Mit ihm habt ihr stets die Aufgabe, sämtliche Gegner in eurer Umgebung zu erledigen. Das besondere an Gigantika ist nicht nur ihr Name, sondern vor allem ihre Körpergröße – mit 20 Metern ist sie doch einen Tick größer als andere Teenies. Allerdings hat sie ähnliche Probleme – sie findet nicht die passenden Schuhe. Somit schnallt sie sich kurzerhand Autos unter ihre Riesenfüße und fegt damit durch die Stadt. Aufgrund ihrer immensen Kraft ist sie für die großen Roboter zuständig. Im finalen Spiel soll man außerdem als Riesenmade Insektosaurus kämpfen können – in der von uns angespielten Xbox-360-Version des Spiels war dies jedoch leider noch nicht möglich.

TAUSCHE DNA GEGEN MINISPIEL

Alle Passagen sind ziemlich abwechslungsreich und machen Spaß. Quicktime-Events am Ende jedes Abschnitts lockern die Action zudem auf. In jedem Level könnt ihr Monster-DNA einsammeln und im sogenannten DNA-Labor gegen Zusatzinhalte – wie etwa Konzeptgrafiken oder Minispielchen – eintauschen. Schließt ihr einen Bereich erfolgreich ab, erhaltet ihr einen Punktescore, den ihr mit der Zeit immer wieder knacken könnt – aus dem Hauptmenü lassen sich die einzelnen Abschnitte erneut anwählen. Einen direkten Mehrspielermodus wird es nicht geben, allerdings einen Koop-Modus, in dem ein zweiter Spieler ins laufende Spiel einsteigen und euch als Professor Kakerlake hilfreich zur Seite stehen kann. Insgesamt wurden die Präsentation und der Humor des Ende März erscheinenden Films gut ins Spiel übertragen. Allerdings bleibt abzuwarten, wie die Wii-Version aussehen wird – angeblich soll diese nämlich der Xbox-360-Version sehr ähnlich sein.

VORSCHAU Wii

MONSTERS VS. ALIENS: DAS SPIEL

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Beenox, Inc.
TERMIN	27. März 2009

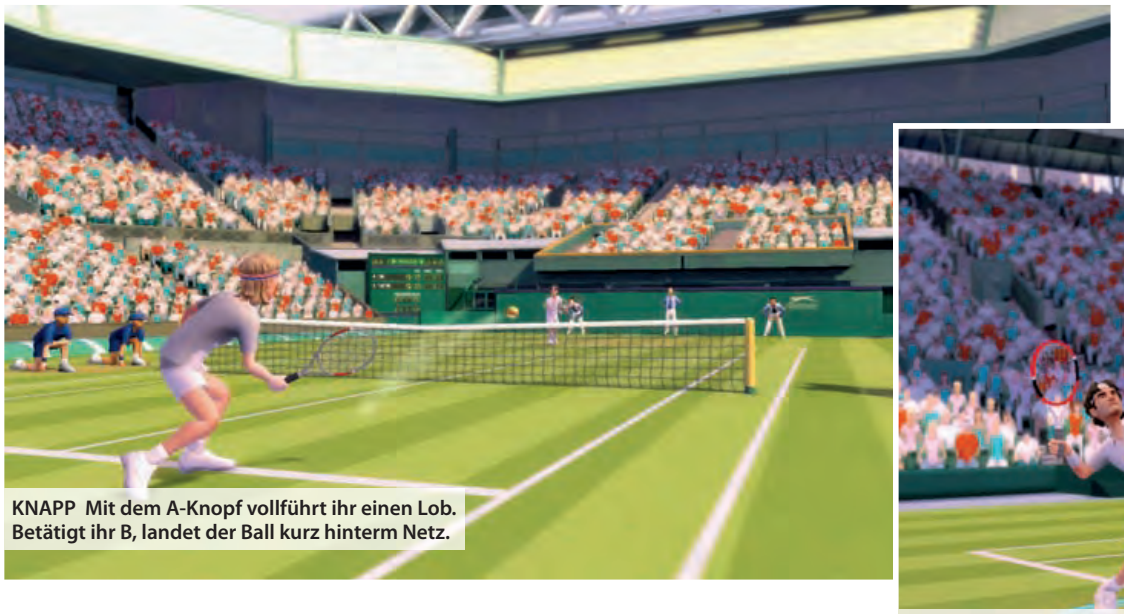
EINSCHÄTZUNG ●●●○○

FAZIT: Der Titel macht auf den ersten Blick einen soliden Eindruck. Abwarten, ob die Wii-Version tatsächlich ähnlich gut gelingt.

FAKTEN

- Spiel zum gleichnamigen Dreamworks-Animationsfilm
- Alle vier Hauptcharaktere spielbar
- Umfasst 12 Levels
- Von den Machern von Bee Movie – Das Game
- Erscheint für sämtliche Plattformen

TEXT
Mark Elpers
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
Activision



KNAPP Mit dem A-Knopf vollführt ihr einen Lob. Betätigt ihr B, landet der Ball kurz hinterm Netz.

FEDERER Hier seht ihr Roger Federer in Aktion. Wir sind gespannt, ob das Spiel in Bewegung genauso rund aussieht.

FAKTEN

- Mit bekannten Tennisspielern wie Rafael Nadal und Pete Sampras
- Im Comic-Look gehalten
- Eigene Spieler können erstellt werden
- Wii MotionPlus wird unterstützt
- Online-Support
- Erscheint exklusiv für Wii

TEXT
Mark Elpers
LAYOUT
Andreas Kappelmeier
BILDER
Electronic Arts

EA SPORTS GRAND SLAM TENNIS

Aufgepasst: Hier kommt die erste Tennissimulation mit Wii MotionPlus-Unterstützung!

Redaktions-Sportart des Monats: Tennis. Ob in *Mario Power Tennis, Sports Island 2, Virtua Tennis* oder in *Grand Slam Tennis*, überall werden bald die Rackets geschwungen. Während Mario und Co. eher in Richtung Mehrspielergranate gehen und *Virtua Tennis* eine seriöse Simulation zu sein verspricht, geht EA mit seinem Tennis-Titel den Mittelweg und verspricht lizenzbasierte Turniere in einem Stil, der einem Animationsfilm sehr ähnelt. Electronic Arts hat uns kurz vor Redaktionsschluss einige exklusive Infos zum Ende 2009 erscheinenden Spiel zukommen lassen, die wir euch natürlich nicht vorenthalten möchten.

LIZENZEN OHNE ENDE

Für die weniger sportbegeisterten unter euch: Gewinnt ein Tennisspieler alle vier großen Turniere in einem Jahr – Australian, French und US Open sowie die Wimbledon Championships – bezeichnet man das als einen sogenannten Grand Slam. Ziel in diesem Spiel ist es also, einen Grand Slam zu landen, sei es mit einem bekannten Tennis-Profi wie Roger Federer oder Rafael Nadal oder mit einem von euch erstellten Spieler. Diesen könnt ihr jederzeit nach eurem Belieben verändern – egal ob Frisur, Hautfarbe oder Gesichtszüge, solch einen Charakter-Editor kennt man mittlerweile aus vielen Spielen. Ihr könnt eure Sportler sogar mit Marken-Utensilien wie etwa Stirnbändern oder verschiedensten Tennisschlägern ausstatten. Habt ihr euch für einen virtuellen Racket-Profi entschieden, beweist ihr euer Können in den großen Turnieren. Entweder lasst ihr euren Spieler von alleine laufen oder ihr stöpselt den Nunchuk ein und könnt euch frei auf dem Spielfeld bewegen – zusammen mit Wii MotionPlus dürfte das für eine sehr intensive Spielerfahrung sorgen! EA versicherte uns, dass fortgeschrittene Spieler damit mehr denn je gefordert werden. Wie man es von einem EA-Sports-Titel nicht anders gewohnt ist, könnt ihr in den Turnieren in allen bekannten Stadien um den Sieg schmettern. Tennis-Kenner dürfte es besonders freuen, im „All England Lawn Tennis Club" spielen zu dürfen – dies ist in einem Videospiel immerhin erstmals möglich.

ONLINE-SUPPORT

Das Spiel präsentiert sich in einem weichen Cartoon-Look, der auf uns ansprechend und nicht kindlich wirkte. Einzig die Stadien machen einen eher sterilen Eindruck, aber bis zum fertigen Spiel gehen ja noch einige Monate ins Land. Übrigens hat man uns bestätigt, dass das Spiel Online-Support bieten wird. Ob man dabei lediglich Statistiken vergleichen oder gar online gegen andere Spieler antreten kann, bleibt abzuwarten – wir hoffen natürlich Letzteres. Wenn das Gameplay stimmt und die Wii-MotionPlus-Unterstützung die erhoffte präzisere Ballkontrolle ermöglicht, steht uns ein interessantes Spiel ins Haus, das durchaus gute Voraussetzungen für einen Sportspiel-Hit mitbringt. Wir bleiben für euch am Ball!

VORSCHAU **Wii**

EA SPORTS GRAND SLAM TENNIS

GENRE	Sport
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	EA Canada
TERMIN	2009

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

FAZIT: Hält der Titel, was er verspricht, freuen wir uns auf eine gelungene Tennissimulation mit Wii-MotionPlus- und Online-Support.

ALTBEKANNT Tennis ist auf der Wii sicherlich am spaßigsten. Zu viert macht es besonders Laune!

SYNCHRONSCHWIMMEN Wenn die roten Kreise den gelben berühren, müsst ihr die Wii-FB schütteln. Ihr könnt auch Kombos erzielen.

SPORTS ISLAND 2

Möge der Beste gewinnen: Stellt euren Sportsgeist in zehn neuen Disziplinen unter Beweis!

Fast monatlich erscheinen neue Titel des umstrittenen Sportspiel-Genres. Mit *Wii Sports* nahm alles seinen Anfang – klar also, dass bei der prädestinierten Wii-Steuerung Nachahmer nicht lange auf sich warten lassen. Im Juni 2008 wurde *Sports Island* veröffentlicht, welches die Philosophie des Nintendo-eigenen Sportspiels fortführen sollte. Das Spiel verkaufte sich trotz mittelmäßiger Wertungen sehr gut. Und was macht ein Hersteller, wenn sich ein Spiel gut verkauft? Natürlich – einen Nachfolger herausbringen! *Sports Island 2* erscheint kaum ein Jahr später als sein Vorgänger und verspricht einen üppigeren Umfang in Form von neuen Disziplinen und mehr Spielmodi.

ALLES MUSS RAUS!

Wie der Vorgänger bietet auch *Sports Island 2* zehn verschiedene Sportarten. Darunter ist unter anderem der Wii-Parade-Sport Tennis, in dem ihr euch mit bis zu drei Freunden messen könnt. Allerdings ist die Steuerung komplizierter als bei der Nintendo-Konkurrenz, da ihr beispielsweise beim Aufschlag den Ball exakt zur richtigen Zeit treffen und mit A und B auf dem Tennisplatz vor- beziehungsweise zurücklaufen müsst. Des Weiteren warten zum einen bekannte Sportarten wie Eishockey, Eisschnelllauf, Synchronschwimmen, Motorradrennen, Darts und Skifahren auf euch. Zum anderen gibt es auch etwas exotische Disziplinen, von denen ihr vielleicht noch nie gehört habt: Kendo, eine asiatische Art des Fechtens, Pétanque, besser bekannt unter dem Namen Boule, und Dodgeball, eine amerikanische Version des an Grundschulen heiß geliebten Völkerballs. Verpackt ist das Ganze in verschiedene Modi, die ihr jeweils im Einzel- oder Teamspiel bestreitet. Im Freien Spiel könnt ihr euch in der Sportart eurer Wahl nach Herzenslust austoben. Ebenso könnt ihr in einem ausgewählten Sport bei einem Turnier antreten oder euch im Liga-Modus in allen zehn Disziplinen gegen eure Mitstreiter messen.

DICH KENN ICH DOCH!

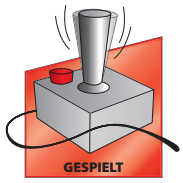
Sports Island 2 sieht nicht nur aus wie der erste Teil, es spielt sich auch ähnlich und man hat dauernd das Gefühl, man hätte ein Déjà-vu. Die Charaktere, die Animationen sowie die Hintergründe und Arenen – alles gleicht dem Vorgänger wie ein Ei dem anderen. Doch man darf getrost davon ausgehen, dass die Entwickler genau diese Absicht hatten. Der Titel spricht bewusst videospielunerfahrene Leute wie Mütter oder Kinder an, die bereits den ersten Teil gespielt haben. Ein gewisser Wiedererkennungswert ist daher unverzichtbar für einen erneuten Erfolg. Kennt ihr bereits den ersten Ableger, dann solltet ihr *Sports Island 2* im Auge behalten!

VÖLKERBALL? Nein, Dodgeball! Schwingt die Wii-FB kräftig, um eure Kontrahenten zu treffen.

FAKTEN

- Nachfolger von Sports Island (VÖ: Juni 2008)
- 10 neue Sportarten
- Im Multiplayer entweder mit 2 oder 4 Spielern spielbar
- Acht verschiedene Teams mit Stärken und Schwächen
- Einige Spiele benötigen das Nunchuk

TEXT
Mark Elpers
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE



VORSCHAU **Wii**

SPORTS ISLAND 2

GENRE	Sport
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	Hudson
TERMIN	Frühjahr 2009

EINSCHÄTZUNG ●●●◐○

FAZIT: Besonders für Mehrspieler-Freunde und Spieler, die gerne im Kreise der Familie zocken, ist Sports Island 2 sehr interessant!

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

MARIO, LEVEL UP!

Rot, riesig, rollenspieltauglich: Deshalb ist Mario der absolute RPG-Magier!

Etwas mutig war die Kollaboration zwischen Nintendo und Squaresoft definitiv, als *Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars* am 9. März 1996 – also vor ziemlich genau 13 Jahren – für das Super Nintendo veröffentlicht wurde. Das Nintendo 64 erschien knapp drei Monate danach und somit war die Marketing-Maschine für die Power-Konsole längst auf vollen Touren angelaufen. War der bevorstehende Launch des Nachfolge-Systems etwa der Grund, weshalb das Mario-Rollenspiel nie als europäisches PAL-Modul in den Handel kam? Auch wenn sich Nintendo nie offiziell dazu äußerte, ist dies anzunehmen.

Erst der 22. August 2008 änderte die unrühmliche Situation: Gerade als die N-ZONE-Redaktion auf der Games Convention weilte und sich in der Abo-Lounge mit Lesern traf, kam die frohe Kunde per SMS:

„*Super Mario RPG* auf der Virtual Console ist draußen!!!“, lautete die euphorisch formulierte Nachricht, die direkt auf Christophs Handy-Display aufblitzte. Denn mit dieser Veröffentlichung hatte zum damaligen Zeitpunkt kaum jemand gerechnet. Doch warum dauerte es eigentlich so lange, bis Nintendo sein Maskottchen ins Rollenspiel-Genre schickte?

AM ANFANG WAR DAS (MASTER-S)WORD

Ein erster Versuch, sich in spielerisch neues Terrain vorzuwagen, fand jedoch schon mit *Zelda II: The Adventure of Link* statt. In diesem NES-Modul zogen die japanischen Spieler bereits am 14. Januar 1987 durch schwarze Verliese, kämpften gegen umherflatternde Fledermäuse, schlugen Totenkopf-Ritter aus ihrer Rüstung und levelten währenddessen ihren Charakter auf. Links zweites

MARIO & LUIGI Das RPG überzeugt durch genialen Humor und gute Inszenierung.

NES-Abenteuer war aus kommerzieller Sicht zwar kein Flop (6,51 Mio. verkaufte *The Legend of Zelda* stehen 4,38 Mio. *Zelda II* gegenüber), aber in der Fachpresse kam der spielerische Wandel überhaupt nicht gut an. Das war möglicherweise auch der Grund, weshalb sich Nintendo eine Zeitlang von jeglichen Gameplay-Experimenten fern hielt: Jeder Spielheld tat also das, was er seit jeher am besten konnte, ob Koopas plätten oder Bumerangs schleudern. Insbesondere Mitte und Ende der Neunziger wurde Nintendo dann doch wieder mit Rollenspielen warm: So fungierte der Mario-Konzern lange Zeit als europäischer Vertrieb von *Terranigma*, *Secret of Evermore*, *Secret of Mana*, *Mystic Quest*, *Lufia* und Co., bevor Nintendo zwei Teile der *Golden Sun*-Serie bei Camelot Software Planning in Auftrag gab. Der Kontakt zum Tokioter Entwicklungsstudio bahnte sich kurz zuvor bereits mit *Mario Tennis* und *Mario Golf* an.

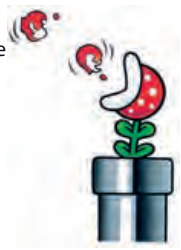
MARIO +93 EXP

Doch erst mit *Paper Mario* (N64) bekam der Klempner mit der roten Mütze am 11. August 2000 wieder ein Rollenspiel spendiert. Hinter dem Giganto-RPG steckten diesmal jedoch weder Squaresoft noch der fusionierte Konzern Square Enix, sondern Intelligent Systems, die sich mit Fire Emblem, Famicom Wars (hierzulande: *Advance Wars*) und dem SNES-Brett *Super Metroid* bereits einen Namen machten. Das Erfolgsrezept des Spiels war keineswegs der obligatorische Mix aus Erfahrungspunkten, witziger Story und spannenden Rundenkämpfen, sondern vielmehr die humorige Präsentation. Es verging keine Spielminute, ohne dass sich die Spielhelden gegenseitig auf die Schippe nahmen oder auf ihre Vergangenheit anspielten. Gerade der große Anteil an Ironie brachte *Paper Mario* eine große Sympathie der treuen Fans. Ein bisschen ist das mit dem RTL-Dschungelcamp vergleichbar: Die Show an sich ist eigentlich käsig und „glatt“ produziert – erst die ironischen Moderationen von Sonja Zietlow und Dirk Bach bringen den notwendigen Esprit rein. Im GameCube-Nachfolger *Die Legende vom Äonentor* musstet ihr beispielsweise mit Prinzessin Peach unter die Dusche (!), um im Spielverlauf weiterzukommen. Oder man absolvierte mit Bowser das Level

DIE ERFOLGSFORMEL

Warum war Marios Rollenspiel-Debüt fürs Super Nintendo eigentlich so populär? Wir beleuchten das Phänomen.

MARIO
Kein zünftiges Nintendo-Produkt ohne berühmte Hauptfigur! Nach dieser Devise schickt der Spielekonzern seine Maskottchen regelmäßig in alle erdenklichen Genres. Beachtlich ist dabei, wie Nintendo es schafft, seine Marken trotz Dauerpräsenz nicht auszumergeln, sondern so übers Jahr zu verteilen, dass immer noch genug Fantasie und Verkaufskraft in ihnen steckt.



EXTERNER ENTWICKLER
Damals wie heute war und ist die Auslagerung von Spieleprojekten gängige Praxis. Beispiele: Rare produzierte *Donkey Kong Country*, *Super Smash Bros. Brawl* entstand bei Sora, das eigene Studio des ehemaligen HAL-Entwicklers Sakurai-san. Im Falle von *Super Mario RPG* hat Squaresoft (heute fusioniert mit Square Enix) die Entwicklung übernommen. Eine gute Entscheidung, schließlich steckt das *Final Fantasy*-Team dahinter.

SQUARESOFT

HUMOR
Die Ironie, die in *Super Mario RPG* steckt, hätte manch anderen Spielen locker für zwei Spiele gereicht. Der hohe Humoranteil hat ein Jahrzehnt später sicher auch die Macher von *Mario & Luigi* (GBA, DS) inspiriert. Im Spiel tauchen zum Beispiel die sogenannten Axem Rangers auf, eine Anspielung auf die damals populären Power Rangers.

SUPER MARIO RPG
Voilà, herausgekommen ist *Super Mario RPG*! Entwickelt mit vorgerenderten Grafiken, die wir schon von *Donkey Kong Country* kannten, war der späte Super-Nintendo-Meilenstein hübsch, umfangreich, witzig und erfolgreich. Dass wir Europäer dagegen erst zwölf Jahre nach dem Original-Release mit dem Spiel bedacht wurden, ist wenig rühmlich.

„Paper Mario ist ein bisschen mit dem Dschungelcamp vergleichbar: eigentlich total platt, aber mit viel Ironie."

1-1 des Original-*Super Mario Bros.* – genial! In einer anderen Sequenz spielt man Prinzessin Peach und muss einen Kuchen für exakt 30 Sekunden in den Ofen schieben. Der Haken ist: Es gibt keinen Countdown, stattdessen muss man selbst bis 30 zählen. Ist man zu früh dran, ist der Kuchen nicht fertig. Langt man zu spät hin, ist er schwarz. Gerade im eher „seriösen" Genre der Rollenspiele waren solche Gags lange Zeit verpönt – man denke nur an die teils kritischen Reaktionen der Fans, als ein Charakter in *Secret of Mana* zum „Lindestraße gucken" dringend wegmusste. Diese Stelle wurde in der Virtual-Console-Version sogar nachträglich geändert.

LUIGI IST AUCH MIT VON DER PARTIE

Wer übrigens einen Narren an Mario-Rollenspielen gefressen hat, dem empfehlen wir – abseits von *Super Mario RPG* und *Paper Mario* – auch die beiden bislang in Europa erhältlichen *Mario & Luigi*-Teile für Game Boy Advance und DS. Intelligent Systems hat darin seine 22-jährige Erfahrung im Entwickeln von Nintendo-Software exzellent genutzt und zahlreiche Insider-Gags eingebaut, über die zwar nur eingefleischte Mario-Fans lachen werden. Aber die dafür umso mehr!

LINK'S ADVENTURE Der zweite Zelda-Teil gilt als Nintendos Rollenspiel-Vorreiter. Die Resonanz war dennoch mau.

SUPER MARIO RPG Mit diesem SNES-Brett begann Marios Erfolg im Königs-Genre der Rollenspiele.

VIDEO AUF DVD

GESPIELT

FAKTEN

- Spielt einmal mehr als Mario und Luigi ...
- ... im Körper Bowsers, den ihr selbst steuern könnt ...
- ... mit vielen neuen Moves während den rundenbasierten Kämpfen!

TEXT
Sebastian Billmeier
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

MARIO & LUIGI RPG 3

Die Klempnerbrüder auf Rollenspielabwegen – mit Bowser im Gepäck?!?

Die Rollenspielflut für den DS nimmt momentan einfach kein Ende: Auch Mario und sein Bruder Luigi wollen dabei wieder mit von der Partie sein und stürzen sich so mit dem dritten Teil ihrer DS- und Game-Boy-Advance Rollenspiel-Spinoffs in den Kampf um den Rollenspielthron. Und den könnten sie sich wirklich sichern, denn der neue Titel strotzt nur so vor tollen Ideen und genialen Einfällen. Doch macht euch selbst ein Bild davon, was Mario, Luigi, Bowser und den anderen Bewohnern des Pilz-Königreichs bevorsteht!

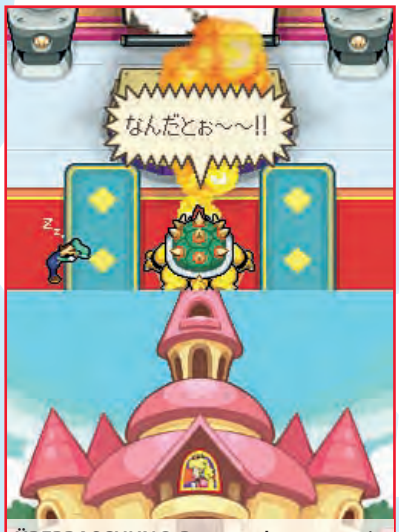
ZURÜCK IM PILZKÖNIGREICH

Gut, der Einstieg ist wieder einmal derselbe: Das Pilzkönigreich ist in Gefahr und Prinzessin Peach ruft Mario, Luigi und ihren Hofstaat zusammen, um Herrin der Lage zu werden. Eine gefährliche Krankheit befällt alle Bewohner ihres Hoheitsgebiets und bisher konnte niemand ein Gegenmittel entwickeln. Doch der sogenannte „Yellow Star", ein kleines gelbes Kerlchen, hat die Lösung für das Problem und dessen Ursprung entdeckt. Bevor der kleine Racker jedoch das Geheimnis lüften kann, platzt jemand in die wichtige Besprechung und mischt die Reihen der Bewohner mächtig auf: König Bowser ist da! Der Fiesling hat sich vor Kurzem einen Vakuumpilz einverleibt und hat nun die Kraft, alles um sich herum einzusaugen. Und genau das macht er prompt vor versammelter Mannschaft. Nicht nur unsere zwei Helden, sondern alle Teilnehmer der Versammlung wurden also von Bowser verschluckt. Und nun? Nun reißt sich Fawful – bekannt aus dem ersten Teil der Rollenspielserie (siehe Extrakasten: Die Abenteuer von Mario & Luigi!) - beide Schlösser unter den Nagel und

HAMMERHART Luigi kloppt Mario klein, damit dieser durch die Lücke passt.

DECKUNG Eine mysteriöse Krankheit lässt alle Bewohner etwas unförmig werden.

KRISE! Peach ruft den Notstand aus: Wer heilt die Dickmacher-Krankheit?



ÜBERRASCHUNG Bowser platzt gerne in jede Party und sorgt für mächtig Wirbel!

VIREN Trinkt Bowser Wasser, geschehen seltsame Dinge in seinem Bauch.

DIE ABENTEUER VON MARIO & LUIGI!

Das geschah in den ersten zwei Episoden:

Das Pilzkönigreich wird in *Mario & Luigi RPG 3* natürlich nicht zum ersten Mal bedroht: Im ersten Teil *Mario & Luigi: Superstar Saga* haben die zwei wackeren Helden gemeinsam mit dem gepanzerten Bowser Peach aus den gierigen Klauen der Hexe Cakletta und ihres Verbündeten Fawful befreit. Durch ein geschicktes Täuschungsmanöver übernahm dieser nämlich das Pilzkönigreich und beraubte die wunderschöne Prinzessin Peach ihrer Stimme.

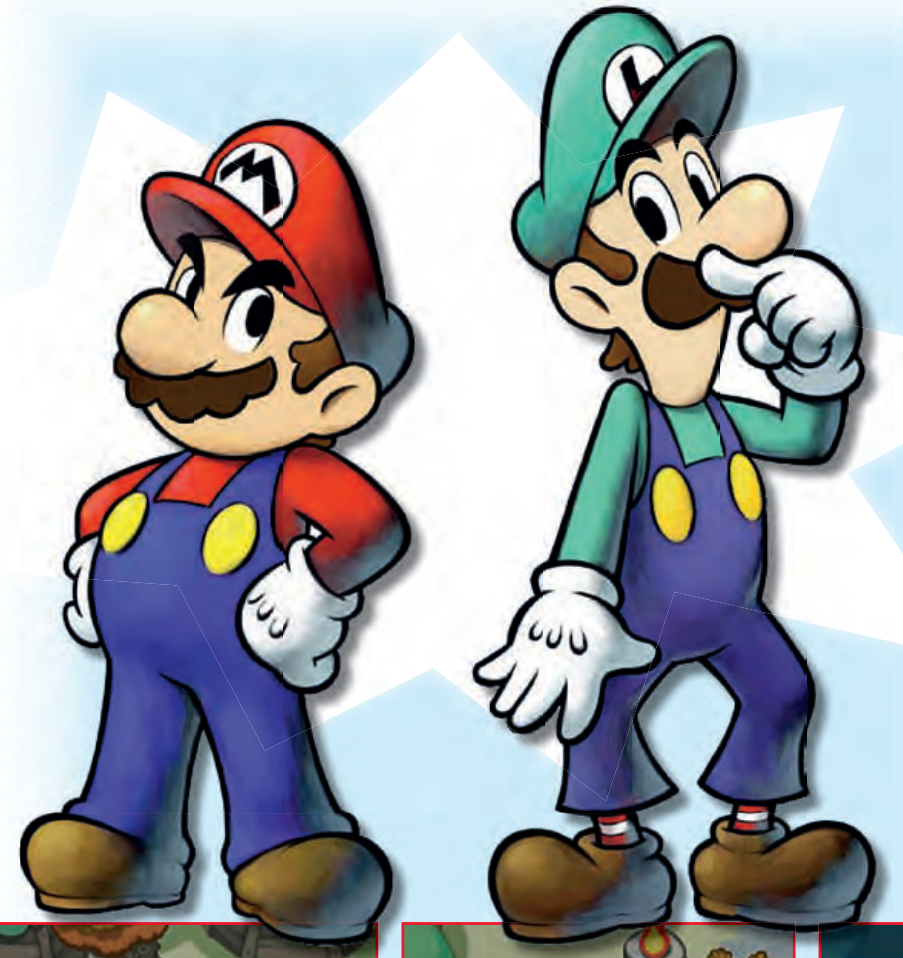
In der Fortsetzung der Serie – *Mario & Luigi: Partners in Time* – ging es dann ebenfalls drunter und drüber: Nach der Entwicklung einer Zeitmaschine, die Prinzessin Peach unbedingt nutzen wollte, um ihr jüngeres Ich zu besuchen, verlor die Zeit ihren Bestand und plötzlich war nichts mehr so, wie es sein sollte. Außerirdische Invasoren aus der Kindheit der Klempnerbrüder schafften den Sprung in die heutige Zeit und so verbündeten sich Mario und Luigi mit ihren kindlichen Gegenstücken, um die Feinde zu bekämpfen. Mit Erfolg, statt voller Windeln gab es reichlich Ruhm und eine ordentliche Feier im Pilzkönigreich, als das Zeitchaos beseitigt und die Invasoren besiegt waren. Doch da das Böse nie schläft, braut sich natürlich schon Neues im Pilzkönigreich zusammen – eine Gefahr, die ihr im dritten Teil der Serie besiegen müsst!

„Die Klempnerbrüder und die Riesenechse sind auf dem Weg zum Rollenspielthron!“

erklärt sie zu seinem Besitz. Denn auch der Pilz, der Bowser mächtiger denn je machte, ist von Fawful geschaffen und birgt für den Nutzer Risiken und Gefahren. Einmal mehr beginnt eine Reise, die das Pilzkönigreich hoffentlich von ihrem Unterdrücker befreit …

GEFANGEN IM MAGEN

Unsere beiden Helden sind derweil reichlich schockiert. Wo sind sie? Wirklich im Inneren von Bowser, der sie gerade eingeatmet hat? Anscheinend ja, also machen die beiden das Beste aus ihrer Lage und erkunden Bowsers Innenleben. Dort findet sich nach einigem Herumlaufen nicht nur ein Pilzshop, Erkunden ist also ausdrücklich empfohlen! Jetzt kommt ihr ins Spiel: Ihr versucht nun Bowser zu helfen, Fawful wieder loszuwerden und mit den Brüdern aus der Echse auszubrechen. Dabei reicht ein einfacher Tastendruck, um zwischen Mario, Luigi und dem König der Koopas zu wechseln. So könnt ihr die Welt erkunden und eure Feinde besiegen. Diese werden dabei in den bekannten, rundenbasierten Kämpfen mit allerlei Attacken wie Doppelsprüngen behakt. Hat Bowser einmal keine Lust zu kämpfen, saugt er seine Feinde jedoch einfach ein. Sofort landen diese bei den Klempnerbrüdern, die sich dann gleich um die lästigen Plagegeister kümmern müssen. Viele Actionkommandos, bei denen flinke Reflexe und ausdauernde Finger gefragt sind, sind wieder mit von der Partie und sorgen für ordentliche Abwechslung. Neue Bruder-Moves und Bowsers Attacken verlangen sogar den Einsatz des Mikrofons und des Touchscreens. Danach gibt es natürlich die verdienten Erfahrungspunkte, die



GEMEINSAM SIND WIR STARK!

So kämpfen Mario, Bowser und Co!

Die außergewöhnliche Geschichte, die außergewöhnliche Situation, in der sich unsere beiden Klempner befinden, und der außergewöhnlich gefräßige Bowser können nur Eines bedeuten: Es gibt Neuerungen im Kampfgeschehen! Und die gibt es wirklich! Saugt Bowser nämlich mit seiner neu dazugewonnenen Kraft die Feinde ein, so landen sie in seinem Magen und werden dort von Mario und Luigi empfangen. Und die verhauen die Plagegeister dann in bester *Mario & Luigi*-Rollenspiel-Manier. Also dann: Guten Appetit, Bowser!

Die neue Kraft Bowsers verschlingt alles und unsere Klempnerbrüder haben die Feinde dann in Bowsers Magen am Hals!

GEFANGEN Auch diese Leute wollen dringend raus hier.

WIE FRÜHER Die 2D-Spielperspektive erinnert stark an Super Mario Bros.

FUSSBALL Schießt dem fiesen Blooper den Panzer um die Ohren!

LEVEL UP! Nach dem Kampf gibt's wie gewohnt einige Gratis-Items.

eure Werte ansteigen lassen. Rätsel findet ihr natürlich auch jede Menge: Von einfachen Schalterdrück-Tiraden über Puzzleteil-Sammeln zu komplexen Aufgaben ist alles mit dabei! Wasser spielt bei den Aufgaben oft eine wichtige Rolle: Trinkt Bowser nämlich etwas, ändert sich der Aufbau der Welt in seinem Inneren und versteckte Passagen werden freigelegt. Im Gegenzug beeinflussen Mario und seine Kumpanen Bowsers Aktionen durch gezielte Angriffe auf seine Innereien.

DIE MACHT DER DREI

Insgesamt ähnelt das Spiel sehr stark dem DS-Vorgänger. Kampfeffekte und die Welt wirken einen Tick hübscher, musikalisch wurde wieder einmal alles richtig gemacht und jede Welt hat ihre unverkennbaren, tollen Ohrwürmer. Spielerisch wurden die Fähigkeiten des DS ebenfalls noch besser einbezogen. Wenn die europäische Lokalisierung gut ausfällt, dann wartet hier eine Rollenspielperle der Extraklasse auf uns! Macht euch bereit, Bowser kommt!

VORSCHAU DS

MARIO & LUIGI RPG 3

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	AlphaDream
TERMIN	2. Quartal 2009

EINSCHÄTZUNG ●●●●●

FAZIT: Eine perfekte Fortsetzung, die Rollenspiel- und Mario-Fans auf jeden Fall in ihren Bann ziehen wird!

FÜR ALLE MIT OHREN

Seit jeher ohne DRM + schon immer MP3 only

Mission geglückt: Dieses Album gibt wieder gehörig Gas.

9,79 Euro

■ Kings Of Leon • Use Somebody

Zweite Single des Hit-Albums "Only By The Night" und für viele der beste Song darauf.

nur 2,09 Euro

■ Franz Ferdinand • Tonight

Vom Scheitel bis zur Sohle auf den Punkt gebracht! Durchdacht UND tanzbar, zusammen für ...

nur 11,88 Euro

■ Sepultura • A-Lex

nur 9,79 Euro

■ Kreator • Hordes Of Chaos

nur 9,79 Euro

■ Glasvegas • Glasvegas

Hammer-Debüt aus Schottland. Entdeckt von Oasis-Mentor Alan McGee.

nur 9,99 Euro

MP3 :: 256er Qualität :: DRM-frei

nowdio

www.nowdio.de :: Das neue Downloadportal

TERMINE

Die kommenden Spiele für Wii und Nintendo DS: Wann erscheint was?

Wii

MÄRZ

Titel	Datum
Baphomets Fluch Director's Cut	26. März
Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time	27. März
Grey's Anatomy: The Video Game	13. März
Jillian Michaels Fitness Ultimatum 2009	26. März
Job Island	12. März
Mario Power Tennis (New Play Control!)	06. März
Mein Fitness-Coach: Gut in Form	20. März
MotoGP	Ende März
MySims Party	12. März
Nerf N-Strike	19. März
Pitfall: Das große Abenteuer	13. März
Samurai Shodown Anthology	27. März
Sonic und der Schwarze Ritter	13. März
TH!NK Das Schnelldenker-Quiz	12. März
Trivial Pursuit	12. März
Ultimate Band	12. März

APRIL

Titel	Datum
Rock Revolution	April

MAI

Titel	Datum
Boom Blox: Smash Party	21. Mai
EA Sports Active: Personal Trainer	21. Mai

JUNI

Titel	Datum
Ghostbusters: The Videogame	Juni
MySims Racing	18. Juni
The Conduit	Juni/Juli

2009

Titel	Datum
Another Code R (Arbeitstitel)	2009
Cursed Mountain	Herbst
Dead Space Extraction	Herbst
Endless Ocean 2 (Arbeitstitel)	2009
Harry Potter und der Halbblutprinz	2009
Indiana Jones und der Stab der Könige	2009
Marbles! Balance Challenge	Frühjahr
Mario Super Sluggers	2009
Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	Ende 2009
Overlord: Dark Legend	Sommer
Punch-Out!! Wii (Arbeitstitel)	2009
Rock Band 2	2009
Sin and Punishment 2 (Arbeitstitel)	2009
TMNT: Smash On	September
Wii Sports Resort	Frühjahr

INDIANA JONES UND DER STAB DER KÖNIGE (Wii)

NINTENDO DSi (HARDWARE)

POKÉMON PLATIN-EDITION (DS)

MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN (Wii)

DS

MÄRZ

Titel	Datum
Baphomets Fluch Director's Cut	26. März
Barnyard: Verrückte Bauernhof-Spiele	13. März
Benjamin Blümchen: Ein Tag im Zoo	13. März
Bibi und Tina: Die große Schnitzeljagd	13. März
Bleach: Dark Souls	13. März
Denkspiele für Dummies	12. März
Diercke: Das Geographie-Quiz	Ende März
Disgaea DS	20. März
EA Sports Football Academy	19. März
Enchanted Folk and the School of Wizardry	12. März
Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time	27. März
Grand Theft Auto: Chinatown Wars	20. März
Littlest Pet Shop: Frühling	05. März
MySims Party	12. März
Naruto Ninja Destiny 2	06. März
SpongeBob Schwammkopf: Küchenchef	06. März
Ultimate Band	12. März

APRIL

Titel	Datum
Nintendo DSi (Hardware)	03. April
Rock Revolution	April
The Great Giana Sisters DS	03. April

MAI

Titel	Datum
Pokémon Platin-Edition	22. Mai

JUNI

Titel	Datum
Ghostbusters: The Videogame	Juni
MySims Racing	18. Juni

2009

Titel	Datum
de Blob	2009
Harry Potter und der Halbblutprinz	2009
Jagged Alliance	2. Quartal
Kingdom Hearts: 358/2 Days	Unbekannt
Kirby Super Star Ultra	2009
Mario & Luigi 3 (Arbeitstitel)	2009
Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	Ende 2009
Overlord Minions	Sommer
Phantasy Star Zero	Ende 2009
Rhythm Paradise	2009

DER KOMMENTAR

CHRISTOPH KRAUS

Spätestens zur Game Developers Conference am 23. März in San Francisco erwarten wir viele neue Spiele-Ankündigungen. Bis dahin muss es genügen, dass wir jetzt endlich wissen, wann die *Pokémon-Platin*-Edition erscheint: am 22. Mai. Auch *Dead Space Extraction* und *Indiana Jones und der Stab der Könige* wurden spontan aus dem Hut gezaubert. *Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen* war letzten Monat ebenfalls noch nicht in der Terminliste enthalten. Es geht also konstant aufwärts. Das Tief ist überwunden. Und wenn der Nintendo DSi am 3. April 2009 erhältlich ist, gibt es auch gleich die passenden Download-Kanäle zum Start. Wenn jetzt nur noch die Temperaturen wärmer würden, könnte man glatt draußen zocken!

Jetzt neu am Kiosk!

Für nur 1,– EURO

www.gamesandmore.de

Wii-SPIELE IM ÜBERBLICK

Auf dieser Doppelseite haben wir für euch die wichtigsten bislang getesteten Wii-Spiele zusammengefasst.

ACTION

Titel	Ausgabe	MS	ES
Alien Syndrome	11/07	60%	58%
Battalion Wars 2	03/08	81%	78%
Bionicle Heroes	07/07		63%
Blazing Angels: Squadrons of WW II	05/07	71%	75%
Ben 10 – Protector of Earth	05/08	68%	61%
Bomberman Land Wii	05/08	80%	61%
Death Jr.: Root of Evil	08/08	82%	80%
Der unglaubliche Hulk	09/08		47%
Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt	05/08	60%	67%
Dragon Quest Swords: Die maskierte …	07/08		72%
Driver: Parallel Lines	09/07		53%
Eledees	06/07	75%	79%
Emergency Heroes	08/08	65%	67%
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	10/07	53%	49%
Geometry Wars: Galaxies	01/08	83%	83%
Ghost Squad	02/08	75%	74%
Heatseeker	04/07		78%
Iron Man	07/08		62%
Jumper: Griffin's Story	05/08		52%
Kung Fu Panda: Legendäre Kämpfer	02/09	68%	70%
Lucky Luke: Go West!	02/08	70%	66%
Marvel: Ultimate Alliance	01/07	77%	70%
Metal Slug Anthology	03/07	82%	80%
No More Heroes	04/08		81%
Pirates of the Caribbean: Am Ende …	07/07	68%	71%
Rampage: Total Destruction	02/07	72%	63%
Shrek der Dritte	08/07	68%	72%
SNK Arcade Classics Volume 1	02/09	80%	77%
Soulcalibur Legends	02/08	63%	65%
Spider-Man: Freund oder Feind	12/07	73%	66%
TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles	06/07		69%
Transformers: The Game	09/07		69%
Wall*E	12/08	63%	64%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Alone in the Dark	08/08		77%
Avatar: Der Herr der Elemente	05/07		70%
Avatar: Die Erde brennt	02/08	72%	70%
Bee Movie – Das Game	01/08	71%	74%
Bolt: Ein Hund für alle Fälle	03/09		61%
Bully: Die Ehrenrunde	04/08	45%	86%
Die Chroniken von Narnia: Prinz …	09/08	69%	68%
Deadly Creatures	03/09		80%
Der goldene Kompass	02/08		58%
Der tierisch verrückte Bauernhof	03/07		73%
Die Geheimnisse der Spiderwicks	03/08	65%	70%
Die Simpsons: Das Spiel	12/07	60%	77%
Disaster: Day of Crisis	12/08		73%
Dragon Blade: Wrath of Fire	04/08		59%

NEU: DEADLY CREATURES

Escape from Bug Island	12/07		36%
Harry Potter und der Orden des Phönix	09/07		67%
Kung Fu Panda	08/08	75%	76%
Obscure 2	06/08	75%	71%
Okami	07/08		90%
Prince of Persia: Rival Swords	06/07		82%
Resident Evil 4: Wii Edition	08/07		92%
Soulcalibur Legends	10/08	63%	65%
Spider-Man 3	07/07		71%
Spider-Man: Web of Shadows	12/08		78%
Splinter Cell Double Agent	02/07	61%	65%
The Legend of Spyro: The Eternal Night	02/08		72%
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07		92%
Tomb Raider Anniversary	01/08		77%
Tomb Raider: Underworld	01/09		80%

ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Agatha Christie: Das Böse unter der ...	03/09		64%
Agatha Christie: Und dann gab's …	03/08		68%
CSI: Crime Scene Investigation …	05/08		67%
Detective Conan: Die Mirapolis ...	03/09		62%
Geheimakte Tunguska	06/08		85%
Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros	02/08		85%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MS	ES
Bleach: Shattered Blade	04/08	60%	57%
Celebrity Sports Showdown	01/09	53%	48%
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2	05/07	71%	76%
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3	05/08	74%	76%
Facebreaker K.O. Party	01/09	75%	68%
Legend of the Dragon	09/07	52%	58%
Naruto: Clash of a Ninja Revolution	06/08	79%	67%
Naruto: Clash of a Ninja Revolution 2	03/09	79%	68%
Star Wars: Clone Wars: Lichtschwertduelle	12/08	80%	78%
Super Smash Bros. Brawl	04/08	94%	89%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MS	ES
Brothers in Arms: Double Time	12/08		38%
Call of Duty 3	01/07		86%
Call of Duty: World at War	01/09	85%	85%
Far Cry: Vengeance	02/07	55%	54%
James Bond 007: Ein Quantum Trost	01/09	75%	78%
Medal of Honor Vanguard	05/07	78%	76%
Metroid Prime 3: Corruption	12/07		94%
Red Steel	01/07	74%	80%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Big Brain Academy für Wii	09/07	85%	76%
Boogie	10/07	80%	66%
Boogie Superstar	01/09	80%	72%
Boom Blox	06/08	84%	82%
Bust A Move	06/08	58%	73%
Carnival: Die Jahrmarkt-Party	12/07	70%	65%
Cocoto Magic Circus	02/09	64%	60%
Cooking Mama	03/08	68%	65%
Cosmic Family	11/07		75%
Cranium Kabookii	02/08	67%	
Dancing Stage: Hottest Party	05/08	80%	75%
Dewy's Adventure	11/07	65%	71%
EA Playground	12/07	77%	70%
Family Party – 30 Great Games	02/09	62%	57%
Family Trainer	12/08	76%	71%
Gottlieb Pinball Classics	01/07	71%	80%
Guitar Hero: Aerosmith	08/08	86%	85%

DAS ZOCKEN WIR!

THOMAS EDER

Diesen Monat schließe ich eine kleine Bildungslücke, indem ich endlich *Pikmin* spiele, was ich zu GameCube-Zeiten nie getan habe. Gut, dass ich's nun nachhole, denn *Pikmin* hat's in sich! Genauso wie das fünfte *Dragon Quest*, das ich kürzlich angefangen habe. So richtig Zeit werde ich allerdings erst dann dafür haben, wenn ich mindestens eine Endsequenz von *Chrono Trigger* gesehen habe! Na da hab ich mir ja was Größeres vorgenommen ...

PIKMIN (Wii)

DRAGON QUEST: DIE HAND DER HIMMELSBRAUT (DS)

Guitar Hero III: Legends of Rock	12/07	91%	88%
Guitar Hero: World Tour	01/09	93%	86%
Happy Feet	02/07	57%	44%
Hasbro Familien-Spieleabend	01/09	56%	50%
Jenga World Tour	05/08	49%	43%
Kororinpa	04/07	75%	79%
Link's Crossbow Training	01/08	79%	79%
Mario Party 8	07/07	80%	70%
Mercury Meltdown Revolution	05/07	69%	78%
Monopoly	01/09	60%	58%
NiGHTS: Journey of Dreams	03/08	73%	75%
Ninja Reflex	05/08	70%	70%
Pool Party	10/08	60%	58%
PopStar Guitar	03/09	56%	58%
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	06/08	77%	77%
Rayman Raving Rabbids	01/07	85%	79%
Rayman Raving Rabbids 2	12/07	87%	76%
Rayman Raving Rabbids TV Party	01/09	86%	78%
Rock Band	12/08	92%	87%
Safecracker: Das ultimative Puzzle ...	03/09		66%
Samba de Amigo	12/08	80%	78%
Shreks schräge Partyspiele	02/09	64%	60%
Smarty Pants – Das Besserwisserspiel	01/08	77%	72%
Sonic und die geheimen Ringe	04/07	74%	86%
Super Monkey Ball: Banana Blitz	12/06	85%	81%
Thrillville: Verrückte Achterbahn	12/07	70%	71%
Wario Ware: Smooth Moves	02/07	87%	84%
Wer wird Millionär?	02/09	54%	52%
Wii Play	01/07	74%	60%
Wonderworld Amusement Park	01/09	32%	28%
Worms: Odyssee im Wurmraum	04/08	76%	72%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MS	ES
Asterix bei den Olympischen Spielen	01/08	73%	71%
Crash: Herrscher der Mutanten	01/09	77%	79%
Crash of the Titans	12/07	78%	76%
de Blob	10/08	78%	87%
Ice Age 2: Jetzt taut's	04/07		73%
Jagdfieber	03/07	66%	72%
Lego Batman	12/08	82%	79%
Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer	07/08	85%	83%
Lego Star Wars: Die komplette Saga	12/07	83%	81%
Madagascar 2	01/09	72%	72%
Sonic Unleashed	01/09		81%
SpongeBobs atlantisches Abenteuer	05/08	68%	64%
SpongeBob: Die Macht des Schleims	01/09	62%	62%
Super Mario Galaxy	01/08		96%
Tak und das Geheimnis des glühenden ...	01/09	64%	66%
The Legend of Spyro: Dawn of the ...	01/09	70%	72%
Wario Land: The Shake Dimension	11/08		83%

RENNSPIEL

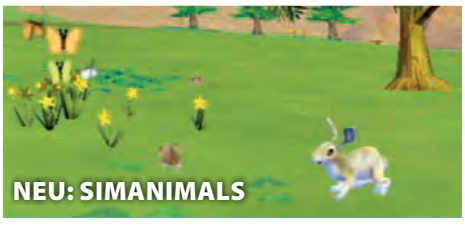
Titel	Ausgabe	MS	ES
Cars	01/07	71%	74%
Cars: Hook International	03/08	71%	74%
Donkey Kong Jet Race	02/08	70%	68%
Excite Truck	03/07	70%	81%
Ferrari Challenge	09/08		80%
GT Pro Series	01/07	35%	38%
Könige der Wellen	11/07	67%	68%
Mario Kart Wii	05/08	94%	87%
Monster 4x4: World Circuit	01/07	68%	58%
MX vs. ATV: Untamed	06/08	80%	78%
Need for Speed: Carbon	02/07	70%	80%
Need for Speed: ProStreet	01/08	77%	80%
Need for Speed: Undercover	01/09	78%	82%
Nitrobike	04/08	68%	70%
Off Road	10/08	62%	60%
Score International Baja	02/09	60%	61%
Sonic Riders Zero Gravity	04/08	65%	69%
Speed Racer	07/08	74%	72%
SSX Blur	05/07	81%	84%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Final Fantasy Fables: Chocobos Dungeon	01/09		81%
Fire Emblem: Radiant Dawn	04/08		88%
Monster Lab	03/09		77%
Opoona	10/08		67%
Pokémon Battle Revolution	01/08	78%	68%
Super Paper Mario	10/07		85%

SIMULATION/STRATEGIE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Animal Crossing: Let's go to the City	01/09	87%	86%
Die Sims 2: Gestrandet	12/07		80%
Die Sims 2: Haustiere	09/07		79%
Dream Pinball 3D	10/08	64%	79%
Endless Ocean	12/07	76%	80%
Fishing Master	04/08	68%	71%
Harvest Moon: A Magical Melody	05/08	60%	84%
Lost in Blue: Shipwrecked	02/09	55%	60%
Pikmin	03/09		88%
MySims	11/07		78%
MySims Kingdom	12/08		74%



Rapala's Fishing Frenzy	02/09		65%
Sega Bass Fishing	05/08		67%
SinAnimals	03/09	62%	62%
SimCity Creator	12/08		71%
Star Trek: Conquest	07/08		46%
Trauma Center: New Blood	02/09	84%	83%
Trauma Center: Second Opinion	09/07		83%
Wild World: African Safari	01/09	47%	41%
Wing Island	04/07	65%	69%
Zoo Hospital	03/09	70%	70%

SPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Balls of Fury	05/08	34%	29%
Carnival Games Minigolf	01/09	60%	52%
Family Ski	08/08	67%	68%
FIFA 08	11/07	86%	83%
FIFA 09 All-Play	12/08	78%	73%
King of Clubs	05/08	40%	38%
Madden NFL 08	11/07	79%	82%
Mario Strikers Charged Football	06/07	86%	79%
Mario & Sonic bei den Olympischen …	12/07	88%	80%
NBA Live 08	11/07	86%	85%
NHL 2K9	02/09	80%	77%
Pangya! Golf with Style	07/07	76%	76%
Pro Evolution Soccer 2008	04/08	85%	84%
Rapala Tournament Fishing	06/07		53%
Rockstar Games präsentiert Tischtennis	12/07	82%	83%
RTL Biathlon 2009	01/09	69%	67%
RTL Winter Sports 2008: The Ultimate …	01/08	61%	63%
RTL Winter Sports 2009: The Next ...	01/09	71%	70%
Sega Superstars Tennis	05/08	81%	80%
Sports Island	07/08	76%	67%
Summer Athletics	09/08	80%	76%
The Bigs	01/08	75%	73%
Tiger Woods PGA Tour 08	11/07	86%	86%
Tiger Woods PGA Tour 09	12/08	86%	86%
Tischfußball 2008	10/08	13%	9%
Top Spin 3	08/08	78%	77%
We Love Golf!	07/08	82%	80%
Wii Sports	01/07	78%	56%
WWE SmackDown! vs. RAW 2008	12/07	67%	69%
WWE SmackDown! vs. RAW 2009	12/08	84%	83%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Big Beach Sports	09/08	57%	46%
Shaun White Snowboarding: Road Trip	12/08	77%	79%
Skate it	01/09	76%	78%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	77%	80%
Tony Hawk's Proving Ground	01/08	75%	76%

DAS ZOCKEN WIR!

CHRISTOPH KRAUS

Ich habe eine große Sympathie für das Super Nintendo – und deshalb ist *Chrono Trigger* derzeit mein DS-Favorit. Bitte kaufen, wenn ihr des Englischen mächtig seid! Und dann gibt's da noch *Battletoads in Battlemaniacs*. Die beiden muskelgestählten Kröten sehen nach heutigem Befinden eigentlich total bescheuert aus, aber früher waren die Viecher absoluter Kult. Und was früher gut war, muss heute auch noch so sein. Bin ich deshalb ein Ewiggestriger?

DS-SPIELE IM ÜBERBLICK

Das Nachschlagewerk: Die wichtigsten bislang getesteten DS-Spiele.

ACTION

Titel	Ausgabe	MS	ES
Bangai-O Spirits	09/08	80%	80%
Bionicle Heroes	01/07		75%
Contra 4	03/08	83%	83%
Custom Robo Arena	07/07	82%	83%
Mega Man ZX	08/07		85%
Metal Slug 7	01/09		80%
Nanostray	11/05	73%	81%
Ninja Gaiden Dragon Sword	08/08		85%
Space Invaders Extreme	09/08	84%	86%
Star Fox Command	10/06	76%	80%
Star Wars: Clone Wars: Die Jedi-Allianz	01/09		77%
Star Wars: The Force Unleashed	12/08	73%	75%
The Legend of Kage 2	01/09		74%
Ultimate Spider-Man	12/05	62%	83%
Viewtiful Joe: Double Trouble!	03/06		85%
Worms: Open Warfare 2	09/07	89%	80%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Assassin's Creed: Altairs Chronicles	06/08		70%
Avatar: Der Pfad des Feuers	01/09	75%	76%
Bomberman Story DS	01/08	83%	81%
Bomberman Land Touch! 2	06/08	84%	82%
Castlevania: Dawn of Sorrow	10/05	73%	87%
Castlevania: Order of Ecclesia	02/09	74%	87%
Castlevania: Portrait of Ruin	03/07	76%	88%
Chronos Twin	12/07		80%
Die Chroniken von Narnia – Der König von …	01/06	75%	73%
Dragon Ball Origins	02/09	68%	80%
Drawn to Life	10/07		78%
Eledees	03/09	72%	76%
Eragon	01/07		74%
Freshly Picked: Tingle's Rosy Rupeeland	11/07		84%
Harry Potter und der Feuerkelch	01/06	67%	78%
Lunar Knights	04/07	70%	84%
MegaMan ZX Advent	05/08		84%
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	08/07		70%
Pokémon Ranger	04/07		84%
Prince of Persia: The Fallen King	02/09		77%
Resident Evil: Deadly Silence	04/06	65%	85%
Splinter Cell: Chaos Theory	08/05	63%	74%
Spore: Wilde Kreaturen	12/08	58%	67%
Star Wars Lethal Alliance	01/07		73%
The Legend of Spyro: A New Beginning	01/07		79%
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	11/07	74%	88%
Tomb Raider Underworld	02/09		75%

ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Ace Attorney: Apollo Justice	07/08		84%
Another Code: Doppelte Erinnerung	07/05		85%
C.S.I.: Dark Motives	12/07		75%
Geheimakte Tunguska	06/08		80%
Hotel Dusk: Room 215	05/07		85%
Phoenix Wright: Ace Attorney	01/07		85%
Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for All	04/07		84%
Phoenix Wright: Ace Attorney – Trials and …	12/08		85%
Runaway: Dream of the Turtle	02/08		80%
Time Hollow	02/09		76%
Undercover: Doppeltes Spiel	10/07		83%
Unsolved Crimes: Tatort N.Y. City	12/08		82%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MS	ES
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2	02/06	74%	74%
Naruto Ninja Council	12/07	71%	69%
Naruto Ninja Council 2	12/08		67%
Naruto: Ninja Destiny	04/08	70%	71%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MS	ES
Brothers in Arms DS	08/07	78%	83%
Call of Duty 4: Modern Warfare	01/08	78%	80%
Call of Duty: World at War	01/09	83%	83%
Dementium: Die Anstalt	12/08		80%
GoldenEye: Rogue Agent	08/05	74%	69%
James Bond 007: Ein Quantum Trost	01/09		75%
Metroid Prime: Hunters	06/06	95%	90%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Actionloop	02/07	74%	80%
Asterix Braintrainer	09/08	72%	73%
Big Brain Academy	08/06	90%	80%
Bomberman DS	08/05	90%	74%
Bomberman 2	03/09	91%	76%
Bomberman Land Touch!	06/07	86%	68%
Boogie	02/08	75%	62%
Boulder Dash Rocks!	01/08	81%	82%
Bubble Bobble Revolution	02/06	72%	78%
Bust A Move DS	06/08	73%	76%
Cooking Mama	03/08		71%
Crazy Machines	09/08		76%
Dig Dug: Digging Strike	12/06	78%	72%
Donkey Kong: Jungle Climber	12/07	80%	78%
Doodle Hex	09/08	78%	75%
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	06/06	75%	85%
Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	08/07	77%	85%
Elements of Destruction	01/09	58%	62%
Elite Beat Agents	08/07	84%	85%
English Training: Spielend Englisch lernen	11/06	75%	80%
Geometry Wars: Galaxies	02/08	79%	79%
Guitar Hero On Tour	09/08	88%	85%
Guitar Hero On Tour: Decades	01/09	88%	85%
Gunpey	06/07	83%	80%
Honeycomb Beat	01/08		75%
Igel Ärgern!	09/08	55%	51%
Jewel Master: Cradle of Rome	07/08		76%
Know-how der Zauberkunst	05/08		73%
Know how - Spielend um die Ecke …	01/09		70%
Mario Party DS	12/07	81%	74%
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	04/07		82%
Mechanic Master	01/09		72%
Metroid Prime Pinball	08/07	82%	85%
Meteos Disney Magic	08/07	87%	86%
Mind Quiz: Your Brain Coach	06/07		75%
Meteos	10/05	88%	90%
Mystery Case Files: MillionHeir	03/09	76%	78%
Ninja Reflex	05/08	63%	66%
Pac Pix	07/05		80%
Pac 'n Roll	12/05		75%
Pet Alien	08/07		76%
Picross DS	07/07	83%	85%
Pipe Mania	12/08		80%
Pokémon Link!	06/06	81%	78%
Polarium	03/05	89%	88%
Professor Layton und das geheimnis. …	12/08		90%
Project Rub	03/05		81%
Puyo Pop Fever	06/06	80%	75%
Puzzle City	03/09		76%

DAS ZOCKEN WIR!

SEBASTIAN STANGE

Ich gehe diesen Monat fremd und genieße das extrem entspannende Spiele-Kunstwerk *Flower* auf der PS3. Die Spielidee ist so simpel und genial, dass sie eigentlich auf die Wii gehört: Ihr steuert mit den Bewegungssensoren des PS3-Controllers eine Windböe und sammelt Blütenblätter. Schön! Auf dem DS hingegen bringt mich die Vorschau-Version von *Puzzle Quest: Galactrix* um den Schlaf. Der Space-Puzzler macht so süchtig wie sein Vorgänger!

FLOWER (PS3)

PUZZLE QUEST: GALACTRIX (DS)

Puzzle League DS	08/07	81%	80%
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	06/08	76%	82%
Rayman Raving Rabbids 2	12/07	74%	71%
Rayman Raving Rabbids TV Party	01/09	75%	69%
Red Bull BC One	12/08	51%	51%
Rubik's Puzzle World	01/09	78%	78%
Soul Bubbles	08/08	83%	
Super Monkey Ball: Touch & Roll	03/06	80%	80%
Tetris DS	05/06	90%	88%
The Rub Rabbits!	03/05	78%	82%
Touchmaster	09/07	79%	76%
Wario Ware Touched	03/05	87%	
Yoshi's Touch & Go	06/05	73%	77%
Zendoku	07/07	70%	60%
Zoo Keeper	03/05	77%	81%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MS	ES
Crash: Herrscher der Mutanten	01/09	52%	56%
Drawn to Life: SpongeBob …	12/08	66%	68%
Kirby: Maus-Attacke	08/07	70%	82%
Kirby: Power Paintbrush	12/05	90%	
Kung Fu Panda	09/08	71%	
Lego Batman	12/08	82%	80%
Lego Indiana Jones: Die legendären …	08/08	83%	81%
Lego Star Wars: Die komplette Saga	02/08	83%	83%
Looney Tunes: Duck Amuck	01/08	69%	71%
New Super Mario Bros.	08/06	75%	90%
Rayman Raving Rabbids	05/07	75%	
Sonic Rush	12/05	83%	87%
Sonic Rush Adventure	11/07	83%	87%
Spider-Man: Web of Shadows	12/08	81%	
SpongeBob: Die Macht des Schleims	01/09	70%	72%
Super Mario 64	03/05	65%	88%
Super Princess Peach	06/06	83%	
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06	72%	
The Legend of Spyro: Dawn of the …	01/09	65%	
Wario: Master of Disguise	07/07	70%	
Yoshi's Island DS	01/07	89%	

RENNSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Asterix & Obelix XXL 2: Mission Wifix	01/07	73%	73%
Crash of the Titans	12/07	79%	
Die Simpsons: Das Spiel	01/08	70%	77%
Jagdfieber	01/07	67%	81%
Asphalt 2: Urban GT	02/07	78%	79%
Burnout Legends	01/06	73%	75%
Cars Hook International	02/08	72%	67%
Diddy Kong Racing DS	06/07	74%	69%
DTM Race Driver 3: Create & Race	11/07	84%	82%
Juiced 2: Hot Import Nights	11/07	74%	77%
Mario Kart DS	12/05	94%	87%
Micro Machines v4	01/07	74%	69%
MX vs. ATV Untamed	05/08	72%	72%
Need for Speed: ProStreet	01/08	78%	80%
Need for Speed Undercover	02/09	76%	75%
Need for Speed Underground	07/05	74%	72%
Race Driver: GRID	06/08	86%	84%
Ridge Racer DS	07/05	80%	74%
Trackmania DS	01/09	83%	80%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Children of Mana	02/07	86%	80%
Dragon Quest Monsters: Joker	04/08	80%	82%
Dungeon Maker	01/09	62%	63%
Etrian Odyssey	08/08	77%	
Final Fantasy III	06/07	83%	
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	04/08	84%	86%
Final Fantasy IV	07/08	85%	
Final Fantasy XII: Revenant Wings	03/08	85%	
Fire Emblem: Shadow Dragon	01/09	80%	86%
Heroes of Mana	11/07	75%	72%
Magical Starsign	03/07	70%	75%
Mario & Luigi: Partners in Time	02/06	88%	
MegaMan Battle Network 5	06/06	70%	71%
MegaMan Star Force 2	12/08	76%	74%
Monster Lab	01/09	75%	76%
Orcs & Elves	01/08	–	80%
Pokémon Diamant- und Perl-Edition	07/07	91%	89%
Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam …	08/08	76%	
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	12/06	74%	
Pokémon Ranger: Finsternis über Almia	01/09	75%	
Spectrobes	04/07	82%	80%
Spectrobes: Jenseits der Portale	12/08	85%	87%
Sonic Chronicles	12/08	85%	
Zubo	12/08	80%	

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MS	ES
Animal Crossing: Wild World	04/06	88%	87%
City Life DS	12/08	71%	
Die Sims 2	01/06	71%	80%
Die Sims 2: Apartment-Tiere	12/08	67%	
Die Sims 2: Haustiere	01/07	81%	
Electroplankton	08/06	77%	
Harvest Moon: Mein Inselparadies	01/09	72%	
Lost in Blue	12/05	79%	
Lost in Blue 2	06/07	61%	80%
Nintendogs	10/05	85%	
Nintendogs: Dalmatian & Friends	08/06	85%	
SimCity Creator	12/08	76%	
Theme Park	05/07	76%	
The World Ends With You	06/08	88%	
Trauma Center: Under the Knife	05/06	83%	

SPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Asterix bei den Olympischen Spielen	02/08	72%	
FIFA 09	12/08	85%	83%
FIFA Street 3	05/08	63%	65%
Madden NFL 08	11/07	83%	81%
Mario Slam Basketball	10/06	86%	86%
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	03/08	86%	82%
New International Track & Field	07/08	87%	84%
Nintendo Touch Golf Birdie Challenge	12/05	80%	80%
Pro Evolution Soccer 6	03/07	83%	79%
Pro Evolution Soccer 2008	03/08	84%	82%
Rafa Nadal Tennis	01/07	78%	72%
Real Football 2009	02/09	78%	76%
Sega Superstars Tennis	05/08	81%	81%
Top Spin 3	09/08	72%	70%
WWE SmackDown! vs. RAW 2009	12/08	82%	83%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	MS	ES
42 Spieleklassiker	11/06	91%	75%
Advance Wars: Dark Conflict	03/08	92%	87%
Advance Wars: Dual Strike	10/05	90%	89%
Age of Empires: Mythologies	02/09	84%	85%
Anno 1701	07/07	87%	87%
Dinosaurier: Kampf der Giganten	12/08	72%	73%
Disney Friends	05/08	73%	75%
Final Fantasy Tactics A2	08/08	87%	
Lock's Quest: Hüter der Welt	12/08	82%	83%
Ninjatown	03/09	77%	81%
Scotland Yard	03/09	76%	70%
Schach	06/07	74%	74%
SimCity	08/07	72%	
Tom Clancy's EndWar	01/09	85%	87%
Warhammer 40.000: Squad Command	01/08	75%	74%
Yu-Gi-Oh! GX Spirit Caller	05/07	83%	78%
Yu-Gi-Oh! World Championship 2007	06/07	84%	74%
Zoo Tycoon 2	05/08	68%	70%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Tony Hawk's American Sk8land	01/06	83%	86%
Tony Hawk's Motion	02/09	62%	
Tony Hawk's Proving Ground	01/08	82%	84%
Skate It	02/09	69%	72%
Snowboard Kids SBK	05/06	70%	69%

DAS ZOCKEN WIR!

DAVID MARTIN

Da ich aktuell nicht weiß, mit welchem Spiel ich meine Wii füttern soll, habe ich mich kurzerhand dazu entschlossen, mir *Secret of Mana* von der Virtual Console zu saugen. Und mich hat der Titel abermals in seinen Bann gezogen. In Zeiten von Warnstreiks bei Bus und Bahn stellt es sich als wahrer Segen heraus, wenn man während des Auf-den-Zug-Wartens den DS aus der Tasche holen kann. Beschäftigt bin ich außerdem immer noch mit dem neuen *Castlevania: Order of Ecclesia*.

DIE REDAKTION

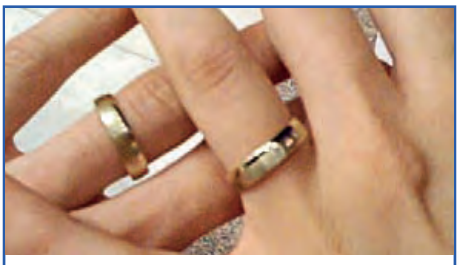
Herzlich willkommen im Testteil. Und hier ist euer N-ZONE-Team!

DIE REDAKTION

THOMAS EDER
31, Leitender Redakteur

… hat in einer äußerst unglücklichen Aktion ein paar seiner Konsolen-Perlen wie das NeoGeo und ein Amiga CD32 unter Wasser gesetzt. Ob sie noch funktionieren, wird sich nach zwei Wochen Trocknen herausstellen. Daumen drücken!

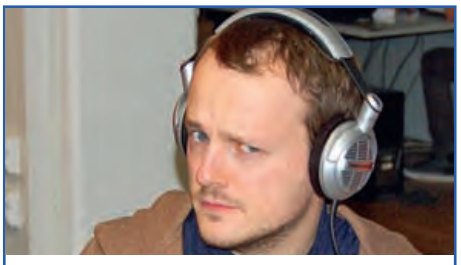
DVD-TIPP: Lucky Number Slevin



CHRISTOPH KRAUS
23, Redakteur

… trägt neuerdings einen goldenen Ring an seiner rechten Hand. Mit Namen drin. Und das Beste: Es gibt sogar ein Gegenstück! Macht's gut, Leute, ich bin dann mal für zwei Wochen weg. Es flittert, aber gewaltig!

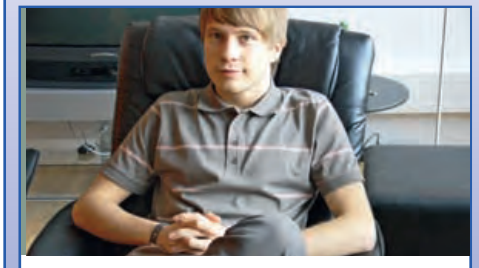
RETRO-TIPP: Secret of Mana (zu dritt!)



SEBASTIAN STANGE
27, Redakteur

… hat sich zum Abschirmen gegen die lieben Kollegen einen neuen Kopfhörer gekauft. Der klingt richtig gut und dämpft die Geräuschkulisse. Doch warum müssen Dinge, die gut funktionieren, oft so unglaublich dämlich aussehen?

DVD-TIPP: Gernstls Deutschlandreise



DAVID MARTIN
23, Online-Redakteur

… kann nach langer Wartezeit endlich seine Wii wieder aus dem Regal holen. Denn mit *Pro Evolution Soccer 2009* pfeift Konami eine neue Fußballsaison an. Kollege Maik Koch kann sich schon mal warm anziehen!

SERIEN-TIPP: Two and a Half Men (Staffel 5)

STEFANIE SCHETTER
30, DVD-Redakteurin

… hat den dritten Band der *Eragon*-Serie in Rekordzeit verschlungen und ärgert sich jetzt über die lange Wartezeit bis zum Abschluss, der ja erst noch geschrieben werden muss. So bleibt immerhin noch die Vorfreude.

BUCH-TIPP: Christopher Paolini: Brisingr

DAVID MOLA
27, Layouter

… ist kürzlich dem Charme des legendären Zauberwürfels erlegen und hat seitdem einen ständigen Begleiter. Die passende Beschallung zum Knobeln kommt diesen Monat vor allem von einem jungen Künstler aus Italien:

CD-TIPP: Alex Argento – Ego

REDAKTIONSTAGEBUCH

WOCHE 1:
Die ersten Arbeitstage im neuen Büro: Die Redaktion muss sich erst an die veränderten örtlichen Gegebenheiten gewöhnen. Negativ: Der Drucker heißt plötzlich anders, der Weg ins Archiv ist länger. Positiv: Zur Toilette braucht man nicht mehr so lange (man kann jetzt also ruhig mehr harntreibenden Kaffee konsumieren), auch die Küche ist einen Tick näher. Und endlich sitzen sich Thomas und Christoph gegenüber und können sich rund um die Uhr gegenseitig bewundern. Das motiviert und beflügelt bei der täglichen Arbeit!

WOCHE 2:
Das Warten auf *Mario & Luigi RPG 3* beginnt, denn das Spiel ist mittlerweile in Japan erhältlich und unser Mann vor Ort hat es abgeschickt. Aber es kommt einfach nicht in der Redaktion an! Diese Situation kommt uns aber bekannt vor: Damals zum Wii-Launch ist *Zelda: Twilight Princess* erst zehn Tage vor Drucklegung des N-ZONE-Sonderhefts angekommen. Wir warten also weiter. Nebenbei haben wir unsere Schreibtische auf Vordermann gebracht: Thomas hat seinem Kopfhörer einen Ehrenplatz eingerichtet, Christoph besitzt mittlerweile mehr Blumen, als sich im Schlossgarten von *Super Mario 64* befinden, und Sebastian pflegt geordnetes Durcheinander.

WOCHE 3:
Die letzte Arbeitswoche ist für Praktikant Mark angebrochen, aber man sieht sich bekanntlich immer zweimal im Leben. Dieser Spruch wird bei uns übrigens nicht einfach so dahingesagt, sondern ist faktisch untermauert. Für nächsten Monat haben wir nämlich eine ganz dicke Überraschung in petto. Wer oder was gemeint ist, lest ihr also in knapp vier Wochen. Selbe Rubrik, selber Extrakasten, selbes Tagebuch … Oh, und *Mario & Luigi RPG 3* ist in letzter Sekunde gerade noch rechtzeitig für den DVD-Beitrag gekommen. Typisch, irgendwie klappt's immer wieder.

WOCHE 4:
Fasching, Karneval, Stimmung! Während draußen „Helau" und „Alaaf" gegrölt wird, bekommt die Redaktion vom ganzen Trubel nichts mit. Zum einen sind wir alle bekennende Hasser der fünften Jahreszeit, zum anderen scheint Bayern nicht gerade vom Fastnachts-Virus infiziert worden zu sein. Hätte die Bedienung beim Bäcker keine Herzchen im Gesicht gehabt, wäre Fasching gänzlich an uns vorbeigegangen. Auch egal.

DER TESTTEIL

Wii

58 Castlevania Judgment

64 Job Island

52 Mario Power Tennis (NPC)

65 MySims Party

56 Pro Evolution Soccer 2009

60 Ready 2 Rumble Revolution

62 Rogue Trooper

54 Sonic und der Schwarze Ritter

DS

68 Chrono Trigger DS

66 Dragon Quest V: Die Hand der Himmelsbraut

73 Enchanted Folk

73 Football Academy

72 Giana Sisters DS

71 Rune Factory

70 Suikoden Tierkreis

VC

85 Clay Fighter

85 MERCS: Wolf of the Battlefield

84 Sonic Chaos

84 Winter Games

5-MINUTEN-TEST-TERRINE

Damit manche Spiele nicht unter den Teppich fallen, stellen wir sie in dieser Rubrik kurz und knackig vor – subjektiv bewertet nach fünf Minuten Spielzeit. Viel Spaß!

MYSTERY TALES: HIDDEN OBJECT ABENTEUER (DS)

In diesem Suchspiel müsst ihr verschiedenste Gegenstände innerhalb eines Zeitlimits aufspüren. Findet ein gesuchtes Objekt auf dem scrollbaren Touchscreen, tippt mit dem Stylus drauf – fertig. Das Spielprinzip von *Mystery Tales* ist klar und eingängig: Mal werden die gesuchten Dinge mit Worten umschrieben, in anderen Szenarien müsst ihr sie mittels Geräuschvorgabe aufstöbern. Die Optik ist beschaulich, doch in manchen Levels verschmelzen die Gegenstände regelrecht mit dem Hintergrund. Der Sound klingt angenehm, auch wenn sich die mystischen Klänge leider oft wiederholen. Der Umfang ist mit 180 Aufgaben und Rätseln beachtlich. **(ml)**

MAH JONG QUEST (DS)

Keine Bange – *Mah Jong Quest* spielt sich nicht so exotisch, wie es klingt. Eure Aufgabe ist es, aus einem Haufen von Mahjong-Steinchen zwei identische per Stylus anzutippen, ähnlich wie beim Memory. Um jedoch einen Stein anwählen zu können, darf er nicht zwischen zwei anderen liegen. Das macht ihr so lange, bis keiner mehr übrig ist. Leider ist der Titel schon zu Beginn sehr einfach und wird mit zunehmender Spielzeit kaum fordernder. Einzig der Storymodus fesselt euch etwas länger an den DS. Das Spiel eignet sich perfekt für die berühmte Runde zwischendurch. **(me)**

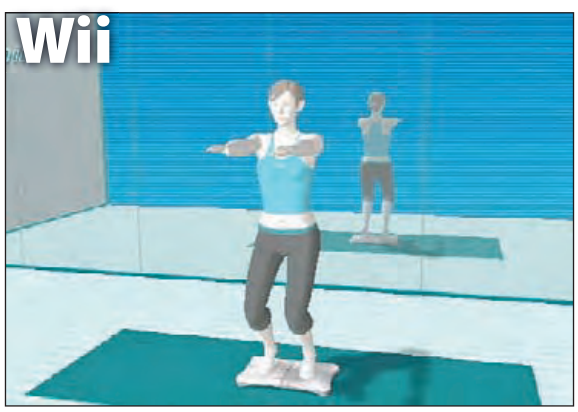
WERTUNGSSYSTEM

0-49%: Spiele in diesem Wertungsbereich solltet ihr meiden, große Schwächen lassen hier nur wenig Spielspaß aufkommen!
50-74%: Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Genre-Fans aber einen Blick wert!
75-100%: Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für Spielspaß, weswegen ihr hier in der Regel bedenkenlos zugreifen könnt!

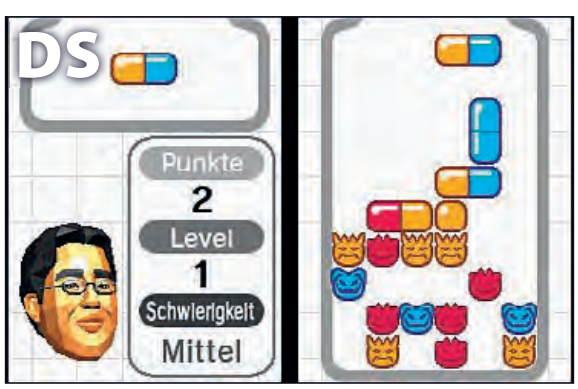
ICONS

Dank dieser Icons könnt ihr auf den ersten Blick erkennen, ob ein Spiel die heiß begehrten N-ZONE-Awards einheimst, ihr dazu einen Beitrag auf unserer Heft-DVD findet und ob wir die Games bei Vorschauen selbst gespielt haben!

VERKAUFS-CHARTS



Platz	*	Titel	Monate
1	WE	Wii Fit	9
2	1	Wii Play	25
3	WE	Mario Kart Wii	10
4	3	Mario Party 8	24
5	2	Animal Crossing: Let's go to the City	3



Platz	*	Titel	Monate
1	1	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	30
2	3	Mario Kart DS	19
3	4	New Super Mario Bros.	25
4	2	Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	24
5	Neu	Professor Layton und das …	1

* Platz des Vormonats

LUIGIS MANSION? Manche Courts halten Überraschungen für euch bereit. Heften sich Geister an euch, könnt ihr euch kaum bewegen.

MARIO POWER TENNIS

Neues … ups, altes Tennisspektakel im Pilzkönigreich – diesmal wird aber mitgeschwungen!

87 N-ZONE MEHRSPIELER-HIT

VIDEO AUF DVD

FAKTEN

- Erschien erstmals am 25. Februar 2005 für GameCube
- Nachfolger von Mario Tennis (N64)
- 18 bekannte Charaktere, darunter Mario, Yoshi, Waluigi, Buu-Huu und Diddy Kong …
- … aber auch Parakoopa und Wiggler (beide freispielbar)
- Lautsprecher der Wii-FB wird genutzt.
- 16:9-Breitbild, 480p

TEXT
Mark Elpers
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

Gerade mal einen Monat ist es her, dass Nintendo uns das neu aufgelegte *Pikmin* spendierte, jetzt soll schon der nächste ehemalige GameCube-Hitkandidat die Wii stürmen? Tatsächlich – *Mario Power Tennis* war ebenfalls auf der Schönheitsfarm und buhlt mit brandneuer Steuerung, schärferer Optik und einem einsteigerfreundlichen Tutorialmodus um die Gunst der Spieler. Die haben nämlich nach über zwei Jahren langsam die Nase voll von endlosen *Wii Sports*-Abenden mit der Familie, den optisch minimalistischen Spielchen und der mittlerweile wirklich anspruchslosen Steuerung – selbst die Oma weiß inzwischen, wie man einen Power-Aufschlag hinbekommt. Die Zeit ist eindeutig reif für ein neues Tennisspiel – na ja, zumindest für ein wiederbelebtes mit Superstar Mario!

NEW PLAY CONTROL!

Nachdem ihr das Spiel gestartet und euch am tollen Intro erfreut (oder es übersprungen) habt, gelangt ihr ins Hauptmenü, in dem euch sofort die erste Neuerung auffallen dürfte: Die Pointerfunktion kommt zum Einsatz. Der bekannte Cursor aus dem Wii-Menü fungiert fortan als Navigationshilfe. Wenn ihr keine Lust auf das Zielen habt, könnt ihr die einzelnen Felder auch per Analogstick anwählen. Wie zuvor gibt es den Match-, Turnier- und Minispielmodus, in denen ihr eure Tenniskünste unter Beweis stellen könnt. Wollt ihr ohne große Umschweife gegen bis zu drei eurer Freunde oder gegen den Computergegner antreten, wählt ihr den Matchmodus, in dem ihr alles euren Bedürfnissen entsprechend anpasst. Ob Einzel-, Doppel-, Ringschuss- oder Item-Kämpfe, ihr spielt das, worauf ihr Lust habt! Sehr schön ist auch die neue Option, vor jedem Spiel das Schlagtutorial zu aktivieren. Hat sich spontan ein unerfahrener Mitspieler hinzugesellt, kann er so vor dem eigentlichen Match in aller Kürze die wichtigsten Schlagtechniken erlernen – währenddessen sorgt ihr einfach für neuen Chips-Nachschub. Sollte das immer noch nicht reichen, hat Nintendo natürlich vorgesorgt und lässt euch die Wahl zwischen vier verschiedenen Steuerungsweisen. Einen erfahrenen *Wii Sports*-Tennis-Spieler lasst ihr am besten anfangs mit der einfachen Variante spielen – die benötigt nämlich keinen Nunchuk und der Charakter bewegt sich Mii-like ganz von alleine auf den Ball zu. Für die normale, schwere und manuelle Steuerungsvariante benötigt ihr jeweils den Nunchuk und auch mehr Können. Wir haben selbst gemerkt, dass wir in den ersten Minuten mit der komplett manuellen Steuerung überhaupt nicht zurechtkamen. Fangt lieber

HUHUUU! Links im Bild seht ihr die neuen Zoom-Fenster, die euch oder den Ball in Nahaufnahme zeigen.

DREI GEWINNT In diesem Minispiel schmettert ihr ankommende Wasserbomben, um Piazzale Delfino wieder reinzuwaschen.

EINSTIEG … leicht gemacht! Das Schlagtutorial könnt ihr vor jeder Partie aktivieren. Ihr solltet es euch ansehen!

klein an und geht nach und nach eine Stufe weiter – so werdet ihr mit der Zeit zu einem echten Tennis-Ass! Das nötige Können wird euch nämlich im Turniermodus abverlangt. Dieser startet recht simpel, eure Kontrahenten werden aber in höheren Cups immer besser und richtig knackig. Da kommt es auf jeden Move an! Jedoch gibt es wieder Tricks, zum Beispiel die Powerschläge, die ihr zuerst aufladen müsst und dann in einem brenzligen Moment nutzt. Solltet ihr merken, dass ihr einen Ball nicht mehr erreicht, drückt ihr schnell auf A oder B und schwingt die Wii-FB, um einen offensiven beziehungsweise defensiven Powerschlag auszuführen. Gehen euch diese mit der Zeit auf die Nerven, könnt ihr sie auch einfach abstellen. Im Minispielmodus warten acht Disziplinen auf euch, die ihr alleine oder mit Freunden bewältigen könnt. So müsst ihr beispielsweise beim „Tenniskünstler" eine Wand mit Farbklecksen bemalen, indem ihr die Kleckse, die aus zwei Röhren kommen, richtig trefft und das Bild sich so nach und nach mit Farbe füllt. Ein weiteres Minispiel namens „Hundefutter" lässt euch einen Kettenhund mit Bällen abschmettern. Insgesamt sind die Minispiele ein netter Zeitvertreib neben den eigentlichen Tennismatches.

EWIGE SCHÖNHEIT

Wenn ihr den Vorgänger nicht gespielt habt, werdet ihr erst einmal einen zweiten Blick auf die Verpackung werfen, ob es sich wirklich um eine-Neuauflage des GameCube-Spiels handelt, denn obwohl das Game inzwischen vier Jahre auf dem Buckel hat, gehört es definitiv zu den optisch schönsten Wii-Spielen! Natürlich hat Nintendo im Nachhinein noch auf 480p und Breitbildformat aufgerüstet, die Charaktere, Stadien und Effekte waren jedoch schon damals ein Augenschmaus. Unverkennbar ist natürlich auch der Sound. Mario-typische Melodien und Jubelrufe sind wie immer mit dabei – Letztere tönen sogar direkt aus der Wii-FB und kommen dadurch noch besser zur Geltung. Auch Änderungen wie etwa die Zoom-Fenster, die einen Ball in Großaufnahme zeigen, wenn er knapp ins Aus ging, sind nicht bahnbrechend, werten das Spiel aber leicht auf. Bleibt nun die Frage, ob sich ein erneuter Kauf wirklich lohnt. Besitzt ihr bereits die GameCube-Version, solltet ihr euch den Kauf gut überlegen, da die Änderungen zwar nett sind, sich aber in Grenzen halten. Sollte das Spiel jedoch damals an euch vorübergegangen sein, sind die 30 Euro super investiert – vorausgesetzt, ihr habt auf Dauer menschliche Mitstreiter, gegen die ihr antreten könnt.

DIE MEINUNG

MARK ELPERS:
Spätestens seit dem Wii-Launch war für mich klar, dass ich unbedingt ein *Mario Tennis* auf der Wii brauche! Nintendo scheint meine Gebete erhört zu haben – auch wenn wir mit *Mario Power Tennis* kein wirklich neues Spiel bekommen. Das erste Match spielte sich sehr ungewohnt, weil man die flinken Miis gewohnt war und die Figur erstmals selbst per Analogstick bewegen musste. Doch nach einiger Eingewöhnungszeit klappte alles ganz hervorragend und ich spielte mich durch zahlreiche Turniere und diverse Minispiele. Ich hatte wirklich Spaß mit dem für mich neuen Titel – damals habe ich ihn nämlich verpasst. Wie es der Zufall aber so wollte, lieh ich mir das Spiel erst vor Kurzem aus und kann sagen, dass die Änderungen einen erneuten Kauf nicht wirklich rechtfertigen – es sei denn, ihr habt an *Wii Sports Tennis* einen absoluten Narren gefressen und wollt unbedingt *Mario Tennis* und Bewegungssteuerung in Einklang erleben. Alle anderen sollten das Tennisspektakel nachholen – nicht nur wegen des fairen Preises!

DIE WERTUNG Wii

MARIO POWER TENNIS

GENRE	Sport
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Camelot
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

+ Umfangreich wie eh und je
+ Optional auch mit Wii-Sports-Steuerung
+ Jetzt in scharfer Auflösung und Breitbild
− Sagt ja schon der Name: Nix Neues!

Steuerung: **83** Grafik: **84** Sound: **82**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
87	**81**

FAZIT: Vorteil Mario: Nach wie vor ein Spitzentitel, der jetzt mit Wii-Steuerung für ein noch intensiveres Spielgefühl sorgt.

IMMER DRUFF! Sonic zerschmettert selbst den dicksten Widersacher mühelos. Auch diesen? Klar. Das wird schon!

FAKTEN

- Nachfolger von Sonic und die geheimen Ringe
- 13 Welten, von einer Landkarte anwählbar
- Bossfights als Quick-Time-Events
- Videos im Zeichenstil der Storybook-Comics
- Darstellung in 480p und 16:9

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

VIDEO AUF DVD

SONIC UND DER SCHWARZE RITTER

Ein Ritter und ein halber: Das Schwert ist in diesem Abenteuer Sonics einziger Verbündeter.

Es soll Leute geben, denen Pizza nur dann gut schmeckt, wenn keine Pilze drauf sind. So ähnlich ist es auch bei Sonic: Wenn Nebenfiguren aus dem Igel-Universum vorkommen, sind viele beinharte Fans schon im Vorfeld dezent enttäuscht. Das ist eigentlich unverständlich, da zum Beispiel *Sonic Adventure* für Dreamcast gezeigt hat, wie man's richtig macht. Aber beim Schwarzen Ritter gehen die Entwickler dennoch keine Experimente ein. Der geistige Nachfolger von *Sonic und die geheimen Ringe* bietet 100% Sonic. Das Spiel ist sozusagen wie eine Pizza Margherita: Ohne Nebensächlichkeiten, aufs Notwendige komprimiert, aber dafür im Einzelnen umso ausgefeilter. Bringt's was?

13 BUNDESLÄNDER, AUF GEHT'S!

Der Einstieg könnte schöner nicht sein: Nach einem imposanten Intro geht's schnurstracks auf die Weltkarte, von wo aus ihr die einzelnen Kapitel anwählt. Derer gibt es im Spielverlauf ganze 13 Stück – und jedes von ihnen besteht wiederum aus einer Handvoll weiteren Levels. Der Umfang geht also definitiv in Ordnung. In den Missionen gilt es dann, bestimmte Vorgaben zu erfüllen: Ihr müsst eine gewisse Anzahl Ringe unters Volk bringen, die Stage in soundsoviel Sekunden absolvieren oder einen bestimmten Gegner eliminieren. Gerade die Bossfights spielen sich deutlich anders als der Rest, da sie als Quick-Time-Events präsentiert werden: Im richtigen Augenblick die Wii-FB geschüttelt, schafft ihr euch so die Gegner vom Leib. Die Steuerung ist dabei eine Prise präziser als im Vorgänger, da jetzt zusätzlich zur Wii-FB das Nunchuk verwendet wird. Zusatz-Moves wie die Seelenangriffe stehen dem Spiel außerdem gut zu Gesicht, da ihr abwägen müsst, ob ihr für den nächsten Angriff unbedingt eure sauer

ROLLE VORWÄRTS Die Steuerung mit den Handgesten profitiert vom zusätzlichen Einsatz des Nunchuks.

VOLKS-WAGEN An Bord dieses Fahrzeugs wehrt ihr herannahende Feinde ab.

INTERVIEW MIT TETSU KATANO

Wir sprachen exklusiv mit Katano-san, dem Director von Sonic und der Schwarze Ritter. Was sagt der kreative Kopf über Nebenhelden in Sonic-Spielen, die neue Steuerung und die Tops und Flops aus dem Igel-Universum?

Im Test haben wir die klassischen Sonic-Momente mit Beschleunigung, einfachen Puzzle-Einlagen und Kämpfen richtig genossen. War es Ihre Intention, zu einem solch schnellen Gameplay zurückzukehren?
Nach *Sonic und die geheimen Ringe* gab es zahlreiche Stimmen, die darüber klagten, dass das Gameplay in den ersten Stages zu langsam sei. Und zwar so lange, bis Sonic seine erweiterten Fähigkeiten besaß. Und ich stimme dem zu. Also machten wir den Nachfolger schneller, und das schon von Anfang an. Wir wussten auch, dass sich das Gameplay in der 3D-Ansicht verändern muss. So kam dann die Schwert-Action ins Spiel.

Die letzten Sonics faszinierten viele Spieler nicht ganz so sehr. Es gab Werwölfe, viele Suchmissionen und weniger Arcade-Gameplay. Finden Sie nicht auch, dass wir eigentlich nur Sonic spielen möchten?
Ich bemerkte das große Interesse an *Sonic und die geheimen Ringe*. Sonic-Fans mögen bekanntlich keine Nicht-Sonic-Stages zwischen den Haupt-Sonic-Levels spielen. Dies war auch der Grund, weshalb *Sonic und die geheimen Ringe* so populär wurde – weil es eben nur Sonic-Gameplay bot.

Und warum brauchen *Sonic*-Spiele eben auch Nebenhelden?
Sonic ist mehr als nur ein Actionspiel-Charakter. Und viele Menschen haben die *Sonic*-Welt erweitert, dazu zählen auch die Zeichner der Archie-Comics in Amerika. Also wollen wir auch dabei helfen, ihre Fantasie zu erweitern, indem wir ihnen guten neuen Erzählstoff liefern.

***Sonic und die geheimen Ringe* hatte ein sehr eingeschränktes Kontrollschema, da nur die Wii-FB unterstützt wurde. Warum änderte Sonic Team die Handhabung? War sie zu simpel?**
Einige Leute fanden die Steuerung ein bisschen zu kompliziert, vielleicht auch deshalb, weil sie damals völlig neu war. Dieses Mal muss man die beiden Controller-Hälften verwenden, also denke ich, dass die Steuerung simpler ist. Aber wir mochten die Kontrolle auch im Vorgänger. Also gibt es vielleicht eine gewisse Chance, dass wir in einem anderen Spiel wieder dahin zurückkehren könnten.

Vielleicht liegt's nur am deutschen Bildschirmtext, aber wir entdeckten einige sehr seltsame Items wie die Donuts oder „Feuchten Kekse". Diese waren nicht in den Vorgängern enthalten. Was war die Idee hinter diesen Gegenständen?
Ihr habt Recht. Ich wollte ein bisschen Fröhlichkeit und Skurrilität ins ansonsten eher „ernste" Spiel streuen. Das ist vergleichbar mit Big the Cat, der hier und da in *Sonic Adventure 2* auftaucht, um ein bisschen Humor ins Abenteuer zu bringen. Denn ich denke, Spiele sollten zuallererst Spaß machen. Ich bin sehr entzückt zu hören, dass es die Spieler ähnlich empfinden.

War Ogawa-san, der Produzent von *Sonic und die geheimen Ringe*, in irgendeiner Form beim *Schwarzen Ritter* beteiligt?
Ja, er war für die Verwaltung des Personals zuständig. Er half uns sehr intensiv bei *Sonic und die geheimen Ringe*. Ich glaube auch, dass er Deutschland aufgrund der vielen Brettspiele liebt (Anm. d. Red.: Ogawa-san nahm vor zwei Jahren an der Weltmeisterschaft der Siedler von Catan teil.).

Die Story basiert auf der Legende von König Artus – und das steht dem Schwarzen Ritter gut zu Gesicht. Wie stehen Sie eigentlich zu dieser Sage?
Dankeschön. Wir alle mögen die Dinge, die unsere Vorstellungen beflügeln, nicht nur die Sage von König Artus. Ich las die Geschichte einst, als ich ein Kind war. Also denke ich, kann man schon sagen, dass ich ein Fan von König Artus' Legende bin.

Was ist Ihr Lieblings-Sonic-Spiel?
Eigentlich liebe ich alle Spiele, an denen ich beteiligt war, aber besonders *Sonic Adventure 2* ist mein Lieblingsprojekt.

Und – ebenfalls nach Ihrem eigenen Geschmack – welches Sonic-Spiel mochten Sie nicht so besonders?
Ich kann nicht sagen, dass ich ein Spiel überhaupt nicht mochte. Obwohl es durchaus Titel gibt, die ich besser hätte machen können. Wenn es dazu einmal die Gelegenheit gibt, möchte ich gerne Remakes umsetzen.

verdienten Magiepunkte einsetzen wollt oder nicht.

Im Kampfmodus prügelt ihr entweder auf computergesteuerte Gegner ein oder legt euch mit euren Kumpels an. Während ihr kräftig auf euren Kontrahenten eindrescht, verliert dieser Ringe – leider bewegen sich die Figuren so lahm, dass ihr es kaum schafft, zu gewinnen. Deutliche Defizite in der Steuerung legen hier aber nahe, dass die Entwickler nicht genügend Zeit hatten, um den Modus zu verfeinern. Angriffe laufen oft ins Leere, obwohl ihr direkt neben euren Widersachern steht – das nervt. Breiten wir also lieber den Mantel des Schweigens darüber und erfreuen uns an der guten Spielbarkeit der Haupt-Story. Die besteht nämlich wie eingangs erwähnt aus reinen Sonic-Einlagen. Zwar sind die Igel-Stages hinsichtlich Geschwindigkeitsgefühl und Leveldesign nicht ganz so brillant wie bei *Sonic Unleashed* ausgefallen, dafür gibt es sie nonstop. Und somit ist *Sonic und der Schwarze Ritter* ein guter Baustein, um die Sega-Marke zu stärken. Oder um bei unserem anfänglichen Vergleich zu bleiben: Der Dr. Oetker der Tiefkühl-Pizzas!

DIE MEINUNG

CHRISTOPH KRAUS:
Beim Fazit zu *Sonic und der Schwarze Ritter* tue ich mich deutlich leichter als bei *Unleashed*. Denn diesmal ist das Spiel konstant gut, von vorn bis hinten. Andere Helden gibt es nicht (und somit auch keine verkorksten Gameplay-Experimente), sondern nur Sonic. Das kennt man schon von den goldenen Ringen – und das funktioniert immer noch. Trotzdem haben mir die Highspeed-Stages bei *Sonic Unleashed* einen Tick besser gefallen. Fragt sich bloß: Welchen Teil soll man sich kaufen? Ich würde dem Schwarzen Ritter den Vorzug geben. Das Teil ist schnell, umfangreich, bietet spannende Quick-Time-Events. Zumal es keine fadenscheinigen Adventure-Einlagen mit Standbildern gibt. Und: Es ist Wii-exklusiv – der Kauf sollte Sega also bekräftigen, dass sie aufs richtige Pferd gesetzt haben.

DIE WERTUNG Wii

SONIC UND DER SCHWARZE RITTER

GENRE	Action
HERSTELLER	Sega
ENTWICKLER	Sonic Team
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 50 Euro
TERMIN	März 2009
SPIELER	1-4

- \+ Eines der hübschesten Wii-Spiele
- \+ Präzisere Steuerung dank Nunchuk
- – Sonic-Levels bei Unleashed waren besser
- – Mehrspieler-Modus zum Vergessen

Steuerung: **87** Grafik: **86** Sound: **77**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
60	**83**

FAZIT: Ohne spaßbremsende Nebenbei-Helden, einfach Sonic. Genau so schmeckt uns das! Die Igel-Levels sind bei Unleashed dezent besser.

FAKTEN

- Classic-Controller-Unterstützung
- Pointer-Funktion mit Wii-FB und Nunchuk
- Online-Duelle mittels Nintendo WFC möglich
- Meister-Liga, Champions League und mehr
- Sechs Ligen; keine deutschen Mannschaften vertreten

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

Start in die neue Saison: Erzielt Konami mit PES 2009 für Wii ein Traumtor?

MACH IHN REIN, ROONEY Aus grafischer Sicht ist PES 09 im Vergleich zum Vorgänger nur marginal verbessert worden.

DIE WAHREN CHAMPIONS Zu Beginn einer Champions-League-Saison sucht ihr euch eines aus 25 verfügbaren Teams aus.

TEXT
David Martin
LAYOUT
Matthias Schöffel
BILDER
N-ZONE

87 N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

86 N-ZONE MEHRSPIELER-HIT

VIDEO AUF DVD

Hansi Küpper und Wolff Fuss nehmen erneut in der Moderatorenkabine Platz; die Spieler laufen in das Stadion ein; schließlich pfeift der Schiedsrichter die mit Spannung erwartete Partie an. Die Saison ist eröffnet, *Pro Evolution Soccer 2009* steht für die Wii in den Startlöchern. Während des einjährigen Pausentees wollte Hersteller Konami natürlich die Zeit nutzen, um *PES 2009* mit reichlich neuen Funktionen und Features zu bestücken. Versprochen wurden unter anderem eine überarbeitete Pointer-Funktion, bessere Zielgenauigkeit und neue Spielmodi. Ob die Japaner ihre Versprechen eingehalten haben, das lest ihr in unserem Test.

OFFENSIV

Bereits der im Vorfeld häufig zitierte Slogan „PES Unites“, also *PES* vereinigt, lässt darauf schließen, wo sich der Schwerpunkt von *Pro Evo 2009* ansiedelt: im Teamwork und Kontrollschema. Zwar wurde im Vorgängerspiel bereits das Point-and-Drag-System eingesetzt. In *PES 2009* hat man es jedoch noch einmal von Grund auf neu gestaltet. Dementsprechend bietet euch das Programm jetzt noch mehr Möglichkeiten, tiefer in das Spielgeschehen einzutauchen. Habt ihr die Wii-Fernbedienung und das Nunchuk angeschlossen, navigiert ihr eure Kicker mithilfe der oben erwähnten Funktion über den virtuellen Platz. Seid ihr im Ballbesitz, bewegt ihr euren Spieler mithilfe des Nunchuks. Mit der Wii-FB zielt ihr auf den anzuspielenden Kick-Kameraden und drückt anschließend B – und prompt landet der Ball bei selbigem. Rennt ihr schnurstracks auf das gegnerische Tor zu und wollt den Ball schließlich im Kasten versenken, zielt ihr mit der Wii-FB in eine Ecke und schüttelt rasch das Nunchuk. Dank einer neuen Zielmechanik seht ihr obendrein genau, wann und wo der Ball platziert werden kann. Der Torhüter wird sein Bestes geben, um den Ball zu vereiteln. Selbst, wenn er dazu unschöne Animationen auspacken muss – denn diese sind, ebenso bei den Feldspielern, nach wie vor verbesserungswürdig.

DEFENSIV

Auch im Abwehrverhalten eurer Spieler hat sich einiges getan: Haltet ihr den B-Knopf gedrückt, sprintet einer eurer Kicker zum Gegenspieler und versucht ihm den Ball abzuluchsen; gegrätscht wird durch Schütteln des Nunchuks. Ist der Gegenspieler zu stark, so könnt ihr sogar noch einen zweiten Spieler dazu rufen. Falls die Gegenspieler bereits zu nah vor eurem Tor stehen, versucht ihr sie in eine

PRÄZISER Rennt ihr auf das gegnerische Tor zu, zeigt euch das überarbeitete Point-and-Drag-System, wo ihr den Ball präzise versenken könnt.

Abseitsfalle tappen zu lassen. Schüttelt die Fernbedienung im richtigen Moment und mit etwas Glück hebt der Schiedsrichter die Fahne. Das Ganze wirkt für unerfahrene Spieler überladen, mit wenig Einübungszeit sind dann aber äußerst flotte und vor allem taktisch kluge Spielzüge möglich.

Wem dieses System nicht zusagt, für den zauberte Konami in *PES 2009* ein klassisches Kontrollschema aus dem Ärmel. Stöpselt einfach einen Classic-Controller an die Wii-FB an und wählt vor Spielbeginn genanntes Schema aus. Damit spielt sich das Wii-Pendant genauso wie die Versionen für Xbox 360 und PlayStation 3 – flott und großartig! Der Gedanke des Teamworks wurde zudem dahingehend verstärkt, dass ihr im kooperativen Spiel auf beide Kontrollschemata zurückgreift. Während ein Spieler Wii-FB und Nunchuk nutzt, um den aktiven Spieler zu kontrollieren und Teamkollegen in den offenen Raum zu schicken, bedient sich der zweite Spieler an der traditionellen PES-Kontrolle, um einzelne Spieler zu lenken.

MEISTERHAFT

Wie auch in den anderen Konsolenfassungen von *PES 09* besteht im Ableger für Wii die Möglichkeit, den europäischen Fußballthron zu erklimmen: Die Champions League wartet mit 25 spielbaren Mannschaften auf euch. Erstmals enthalten ist auch die populäre Meister-Liga, bei der ihr mit eurem Team zweitklassig beginnt und euch fortwährend an die Weltspitze kickt. Zwar fallen die lizenzierten Mannschaften auch im Wii-Ableger dürftig aus, im mitgelieferten Editor lassen sich jedoch alle Mannschaften der sechs Ligen problemlos umbenennen. Fans der Deutschen Bundesliga schauen abermals in die Röhre, selbst der FC Bayern München ist nicht mit von der Partie.

KLASSISCH Spielt mit der traditionellen Steuerung, wenn euch das Point-and-Drag-System nicht zusagt.

DIE MEINUNG

DAVID MARTIN:
Hurra! Endlich pfeift der Schiedsrichter die neue *Pro Evo*-Saison auch auf der Wii an. Neben etlichen neuen Funktionen, wie einem erweitertem Point-and-Drag-System und einer klassischen Kontrollvariante, staunte ich bei *PES 2009* obendrein über die Champions League. Zwar besteht diese aus nur 25 Mannschaften, in der Realität sind es 32, dennoch suggeriert mir der Modus ein besseres Realitätsgefühl als die Ableger für Xbox 360 und PlayStation 3. Die Aufmachung ist im Wii-Pendant einfach überlegter und genialer in Szene gesetzt. Ebenso erfreut bin ich über die legendäre Meister-Liga, in der ich mein Team endlich auch auf der Wii an die Weltspitze kicken kann. Wer auf ein spärliches Lizenzangebot verzichten kann, der sollte am Releasetag sofort zum nächstgelegenen Fachhandel sprinten. *Pro Evo 2009* lässt das Fußballherz höher schlagen! Olé!

Mit etlichen Neuerungen wartet der Champions-Road-Wettbewerb auf: Eure selbst erstellten Miis sind nun entwicklungsfähig, was sich etwa bei Schussgenauigkeit, Sprinten und Kopfbällen widerspiegelt. Spielt Turniere, reist um die Welt, kickt euch mit euren Miis an die Weltspitze! Wer die zahlreichen Einzelspieler-Modi gemeistert hat, der kickt im Mehrspieler-Modus gegen reale Gegner. Während unseres Tests war dieser allerdings noch nicht spielbar. Doch selbst ohne diesen sind wir mit *PES 2009* wochenlang, wenn nicht gar monatelang beschäftigt. Dank der klassischen Kontrollform bedient Konami im zweiten Wii-*Pro Evo* auch eingefleischte Zocker realistischer Fußballsimulationen. Wir sind Fans!

DIE WERTUNG Wii

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

GENRE	Fußballsimulation
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	Konami
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 55 Euro
TERMIN	März 2009
SPIELER	1-2

- \+ Classic-Controller-Unterstützung
- \+ Meister-Liga
- \+ Champions League
- − Spärliches Lizenz-Paket

Steuerung: **85** Grafik: **83** Sound: **83**

MEHRSPIELER **86** EINZELSPIELER **87**

FAZIT: Dank des klassischen Steuerungsprinzips fühlen sich eingefleischte PES-Fans jetzt auch auf der Wii heimisch.

EPISCH Das Intro-Video ist gerendert und transportiert mächtig viel Stimmung!

CASTLEVANIA JUDGMENT

Hier warten keine Monsterhorden, sondern knallige Duelle!

FAKTEN

- Prügelspiel im Castlevania-Universum
- Figuren-Design vom Manga-Zeichner Takeshi Obata
- 14 Spielfiguren, davon Aeon völlig neu
- Wird mit Wii-FB und Nunchuk gespielt …
- … Cube- und Classic-Controller funktionieren auch.
- Weichzeichner-Modus gegen Flimmern
- Unterstützt 480p und Widescreen
- Online-Kämpfe möglich

TEXT
Sebastian Stange
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

VIDEO AUF DVD

Prügelspiele auf der Wii – das ist eine recht spezielle Sache, denn in solchen Games geht es stets um blitzschnelle Reaktionen und das Beherrschen von verschiedensten Combos und Spezialangriffen. Hierfür ist der Wii-Controller aufgrund seiner wenigen Knöpfe leider nur bedingt geeignet. Okay, da gibt es noch die Bewegungssensoren, mit denen sich theoretisch alle möglichen Kommandos in Form einer Geste umsetzen lassen. Da gibt es aber ein Problem: Es dauert sehr viel länger, eine Geste auszuführen, als einen Knopf zu drücken. Wer also mit der Wii-FB schwingt, um zuzuschlagen, hat gegenüber Gamepad-Kämpfern stets einen kleinen Nachteil. Genau an diesem Punkt ist *Castlevania Judgment* erfreulich vielseitig. Das Beat 'em Up vereint nicht nur Alucard, Simon Belmont und Co. in der Arena, sondern lässt euch die freie Wahl. Ihr könnt mit der Wii-FB fuchteln oder mit dem Cube- oder Classic-Controller auf Knöpfchen drücken.

WER IST DER BESTE KÄMPFER?

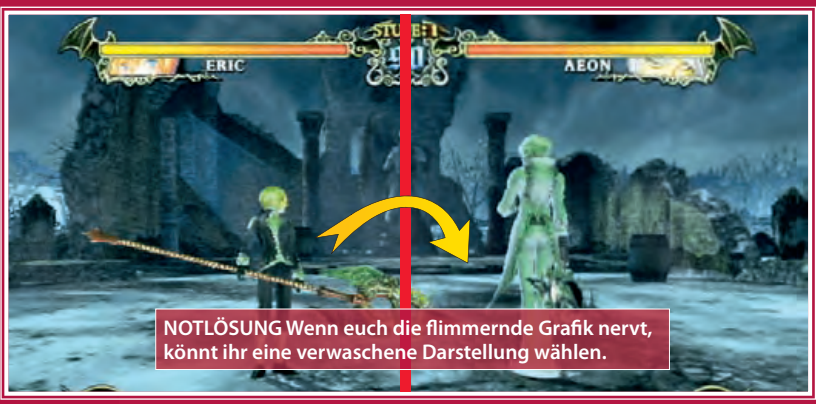
Eine Zeitspalte – das ist die Erklärung, warum im Spiel Charaktere aus all den verschiedenen Castlevania-Spielen gegeneinander antreten. Aeon, Wächter der Zeit, lässt sie gegeneinander antreten, um den stärksten Krieger unter ihnen zu finden und so den Bösewicht Galamoth aufzuhalten. Da diese Hintergrundgeschichte jedoch nur durch kurze Texte vermittelt wird, bleibt davon nicht viel hängen. Immerhin dürft ihr euch mit allerlei Castlevania-Helden und Schurken eins auf die Mütze geben. Dabei tretet ihr nicht auf einer Ebe-

KOMM HER! Die überaus weibliche Carmilla kann Gegner aus der Ferne zu sich ziehen.

KAMPFMASCHINE Der Golem ist der größte spielbare Kämpfer.

AFFENGEIL Die Spezialangriffe sind absolut spektakulär inszeniert und definitiv das optische Highlight.

TOD VON OBEN Da fast alle Kämpfer Doppelsprünge beherrschen, werdet ihr viele Angriffe aus der Luft starten.



NOTLÖSUNG Wenn euch die flimmernde Grafik nervt, könnt ihr eine verwaschene Darstellung wählen.

ne gegeneinander an, sondern könnt euch in den verschiedenen Arenen frei bewegen. Zudem warten fiese Fallen oder zerstörbare Objekte in den Kampfschauplätzen. Obendrein könnt ihr verschiedene Waffen aufsammeln und eure Kontrahenten dann mit Wurfmessern oder Weihwasser bearbeiten. Mit dem Classic- oder Cube-Controller funktionieren die Kämpfe ganz solide, schwieriger wird es beim Einsatz der Wii-FB. Dort ist nämlich die Standard-Attacke mit dem Schwingen der Fernbedienung belegt, was das Spiel wirklich ermüdend macht. Die wirklich spektakulären Spezialattacken löst ihr wiederum per Knopfdruck aus. Wieso nicht anders herum?

SPIELERISCH VERWIRREND

Das Spielgefühl ist leider alles andere als optimal. Die Figuren und die Kamera bewegen sich viel zu hektisch, sodass schnell alle Übersicht verloren geht. Außerdem ist es schwierig, wirklich gezielte Angriffe oder Combos zu produzieren. *Castlevania Judgment* fühlt sich weniger wie ein Prügelspiel als vielmehr wie ein Action-Adventure mit nur einem Gegner an. Nicht alle Charaktere sind dabei gleich stark, was sich gerade im Story-Modus zeigt. Dort hatten wir beispielsweise mit Maria Renard viel zu leichtes Spiel. Unfair wirken auch die Spezialangriffe, die teils locker einen halben Energiebalken vernichten. Sie sehen zwar gut aus, machen das Spiel aber gerade im Zweispieler-Modus zur reinen Glückssache. Technisch ist das Spiel ein zweischneidiges Schwert. Detailreichen Charaktermodellen stehen grobe Texturen und eine flimmrige Darstellung gegenüber. Per Menü lässt sich zwar ein Weichzeichner zuschalten, dann wirkt das Bild jedoch verwaschen. Immerhin ist die Musikuntermalung prima gelungen.

GUTE FEATURES

Die Schwächen bei Gameplay und Steuerung werden zumindest ein Stück weit gelindert, wenn ihr auf abwechslungsreiche Spielmodi Wert legt. Denn neben Arcade- und Story-Modus dürft ihr euch außerdem im Survivor- und Schloss-Modus messen. Bei Letzterem müsst ihr verschiedene Räume überwinden, die spezielle Anforderungen an euch stellen. Beispielsweise könnt ihr nicht blocken oder habt geminderte Angriffskraft. Das ist zuweilen etwas knifflig, bietet für Fans aber wirklich einen Mehrwert. Und hier sind wir beim wichtigsten Punkt: Auch wenn das Spiel alles andere als perfekt und objektiv kein wirklich gelungenes Spiel ist, könnten es Fans der Serie wirklich mögen. Wenn ihr mit den Kritikpunkten leben könnt und euch danach verzehrt, Simon Belmont gegen Alucard kloppen zu lassen, dann ist *Castlevania Judgment* euer Spiel. Wer nur spaßige Prügeleien sucht, greift zu *Super Smash Bros. Brawl*.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN STANGE:
Tja, so ganz funktioniert das Rezept „Castlevania-Charaktere + Prügelspiel-Gameplay" leider nicht. Zu konfus verlaufen die Kämpfe und ich hatte einfach nie das Gefühl, die volle Kontrolle über das Geschehen zu haben. Aber hey, das Spiel bietet einen grundsoliden Online-Modus! Und der Schloss-Modus ist eine erfreuliche Dreingabe. Tatsächlich gibt es in den USA, wo das Spiel seit Langem erschienen ist, nicht wenige Castlevania-Fans, die das Prügel-Spinoff wirklich mögen. Unter objektiven Gesichtspunkten kann ich das nicht nachvollziehen. Allerdings kann ich verstehen, dass Fans vielleicht ein paar Augen mehr zudrücken können als normale Zocker. Ich werde jedenfalls nicht so ganz warm damit. Das liegt vielleicht auch am ungewöhnlichen Design der Figuren. Aus der Hand von Takeshi Obata sehen die zwar schick aus, wirken mir aber zu sehr wie Final-Fantasy-Charaktere.

DIE WERTUNG Wii

CASTLEVANIA JUDGMENT

GENRE	Beat 'em Up
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	Konami/8ing
USK-FREIGABE	Unbekannt
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	26. Februar 2009
SPIELER	1-2

\+ Erfreulich niedriger Preis
\+ Solider Online-Modus
\- Verwirrender Kampfverlauf
\- Nur mittelmäßige Technik

Steuerung: **71** Grafik: **77** Sound: **73**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
70	**68**

FAZIT: Durch den konfusen Kampfverlauf verwirrt das Spiel mehr, als es unterhält. Der Budget-Preis macht es jedoch für Fans spannend.

FAKTEN

- Dritter Teil der Serie
- Wählt euren Kämpfer aus 20 Promi-Karikaturen ...
- … oder kreiert eigene Boxer
- Arcade- und Minispielmodus
- Boxt mit Wii-FB und Nunchuk
- Lautsprecher der Wii-FB wird unterstützt
- 16:9-Breitbild, 480p

TEXT
Mark Elpers
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

READY 2 RUMBLE REVOLUTION

Bereits auf der Dreamcast wurde gekloppt. Nun feiert der Comic-Prügler auf der Wii sein Comeback – mit Erfolg?

Lange Zeit bot euch *Wii Sports Boxen* die einzige Möglichkeit, in den virtuellen Ring zu steigen. Doch mit zunehmendem Alter der weißen Wunderkiste wuchsen auch die Ideen der Entwickler und nach zahlreichen Ablegern in den Bereichen Tennis, Golf und Bowling steht euch nun ein waschechtes Box-Spiel bevor. Obwohl es nicht viele Vertreter gibt, tut es *Ready 2 Rumble* seinen Vorbildern gleich und serviert den Spielern wieder gewohnt lustige Box-Kost im Cartoon-Look. So vermeidet man zum einen eine abschreckende USK-Einstufung und zum anderen spricht man besonders die Zielgruppe der unter 20-jährigen an, welche auf der Wii ja bekanntlich riesig ist.

RING FREI FÜR DIE C-PROMIS!

Zu Beginn bekommt ihr ein äußerst amüsantes Intro-Video zu sehen, das im Stil von alten Fernsehübertragungen aufgemacht ist. Ein flackerndes und leicht vergilbtes Bild versetzt euch in alte Zeiten, wo Boxkämpfe noch echte TV-Events waren. Gelangt ihr ins Hauptmenü, könnte es passieren, dass ihr zunächst den Überblick verliert, denn zahlreiche Modi wurden einfach so auf den Screen geklatscht – hier wäre eine grobe Aufteilung nett gewesen. Vor eurem ersten großen Kampf solltet ihr natürlich erst einmal die Steuerung beherrschen. Dazu werdet ihr durch einen tollen Tutorialmodus begleitet, in dem euch euer Trainer das Boxen mit Wii-Fernbedienung und Nunchuk beibringt. Nachdem er euch eine Technik erläutert hat, könnt ihr diese so lange an einem Gegner ausprobieren, wie ihr wollt. Das ist sehr lobenswert, denn manche Schlagkombos sind recht komplex und erfordern einiges an Übung. Hat euch euer Mentor alle Schläge einmal vorgeführt, seid ihr bereit für den Ring. Zumindest theoretisch, denn die einzelnen Schläge präzise auszuführen und sie sich alle zu merken, ist nicht so einfach – doch keine Bange, wenn ihr erst mal ein wenig Kampferfahrung gesammelt habt, geht alles gleich viel leichter von der Hand. Erste Anlaufstelle sollte für euch die Meisterschaft sein. Nach dem Erstellen eines Boxers – wobei ihr wirklich jedes Detail verändern könnt – gelangt ihr in die Sporthalle. Ihr absolviert das Wochentraining, in dem fünf ausgewählte Minispiele wie „Sprungseil" oder „Hau in die Pratzen" auf euch warten. Seid ihr der Meinung, genug trainiert zu haben, schreitet ihr zum Wochenende vor, um dort den Wochenendkampf zu bewältigen. Nach und nach werden eure Gegner stärker – deshalb raten wir euch, stets das Training mitzumachen, um genug Erfahrungspunkte zu sammeln. Seid ihr erfolgreich, schaltet ihr neue Boxer oder Arenen frei. Diese könnt ihr in den anderen Modi gut gebrauchen, denn anders als bei der Meisterschaft wählt ihr hier einen aus insgesamt 20 Boxern aus. Bei näherer Betrachtung wird euch auffallen, dass diese allesamt überzeichneten Karikaturen von Stars aus den Bereichen Fernsehen und Sport sind. Allerdings heißen sie anders – so wird aus Olli Kahn „Kaiser Kong" und aus Shaun White „Red Dermato". Nachdem ihr eure Lieblings-Fratze gewählt habt, geht's auch gleich ab in den Ring. Kommentiert wird das Spiel vom bekannten US-Ring-Ansager Michael Buffer, der allerdings eine deutsche Synchronisation erhielt. Beim Boxen werdet ihr aber kaum etwas von den Kommentaren mitbekommen, da ihr viel zu sehr damit beschäftigt seid, die Steuerung umzusetzen.

KAISER KONG ... verschont niemanden, vor allem nicht Mosh Deck'em! Man beachte dabei Kahns Lederhosen …

SPRINGSEIL HERO Beim Springseil-Minispiel müsst ihr Wii-FB und Nunchuk zur richtigen Zeit in eine bestimmte Richtung schwingen.

Gerade zu Beginn ist diese noch sehr zickig und ihr müsst herausfinden, wie genau ihr Wii-FB und Nunchuk schütteln oder kippen müsst, um erfolgreich zu sein. Schwierigster Schlag: den C-Knopf drücken, dabei die Wii-FB nach rechts neigen und dann nach oben stoßen – klingt nicht leicht, ist nicht leicht. Mit dem A-Knopf verspottet ihr eure Gegner und füllt damit nach und nach den Schriftzug „RUMBLE" auf. Solltet ihr es geschafft haben, das ganze Wort zu bilden, könnt ihr mit einer sehr starken Kombo euren Gegner K.O. oder sogar aus dem Ring schlagen.

STEH AUF! Solltet ihr einmal niedergeworfen werden, schüttelt schnell die Controller, um euch wieder aufzurappeln.

RING FREI!

Grafisch macht der Titel auf den ersten Blick einen soliden Eindruck. Die Cartoon-Optik ist schön weich gezeichnet, die Kämpfe und vor allem der Einlauf der Boxer ist knallbunt und übertrieben bombastisch – ihr seht also, das Spiel nimmt sich selbst zu keiner Zeit ernst. Der Kommentator klingt sehr gut und übermittelt echtes Boxring-Feeling, eure Zuschauer werden also auch unterhalten. Ob einem die Karikaturen gefallen, muss jeder für sich entscheiden, wir finden sie auf jeden Fall äußerst amüsant. Das Kampfsystem ist – wie schon angesprochen – ziemlich komplex und erfordert etwas Eingewöhnungszeit. Fans des Genres dürften allerdings den nötigen Ehrgeiz besitzen, sich durch die zahlreichen Wettkämpfe und Minispiele zu boxen. Es besteht jedoch die Gefahr, dass allzu schnell die Luft raus ist, denn trotz einiger Minispielchen und verschiedener Modi krankt das Spiel an mangelnder Abwechslung. Wie bei fast jedem Wii-Spiel gilt jedoch: Mit Freunden, die die Begeisterung für den Titel teilen, hat man definitiv länger Spaß!

DIE MEINUNG

MARK ELPERS:
Sportspiele haben es bei mir besonders schwer, da ich normalerweise eher Jump & Runs und Action-Adventures bevorzuge. Beim Titel *Ready 2 Rumble Revolution* machte sich die gewohnte Skepsis in mir breit. Als ich jedoch zu spielen anfing, verflog sie genauso schnell wieder. Ich hatte wirklich Spaß mit dem Spiel – vor allem die lustigen Figuren haben es mir angetan! Die Steuerung beherrsche ich zwar immer noch nicht so ganz, aber es ist ja bekanntlich noch kein Meister vom Himmel gefallen. Zu zweit macht der Box-Titel auf jeden Fall am meisten Laune, denn es geht einfach nix über den ulkigen Humor in der Glotze und das wilde Rumgefuchtel davor. Allein die Langzeitmotivation macht mir Sorgen, denn auf Dauer bietet das Spiel nichts Neues und wird wohl nur noch zu gelegentlichen Multiplayer-Abenden in eurer Wii rotieren. Freunde des Box-Sports überbrücken mit diesem Spiel die Wartezeit bis *Punch-Out!!*.

DIE WERTUNG Wii

READY 2 RUMBLE REVOLUTION

GENRE	Action
HERSTELLER	Atari
ENTWICKLER	10tacle Studios
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 50 Euro
TERMIN	26. März 2009
SPIELER	1-2

- \+ Lustige Promi-Karikaturen
- \+ Komplexe Kampftechnik
- – Gesten werden nicht immer erkannt.
- – Auf Dauer zu abwechslungsarm

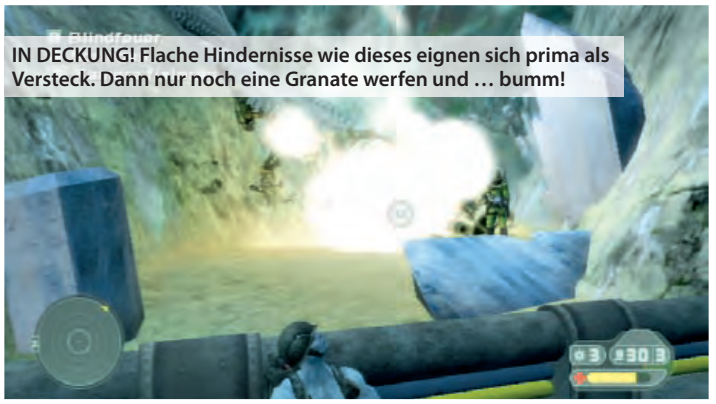
Steuerung: **65** Grafik: **71** Sound: **73**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
78	**72**

FAZIT: Dank der lustigen Aufmachung und trotz mäßiger Steuerungstechnik machen Box-Begeisterte mit diesem Titel sicher nichts falsch.

UNFAIR? Wenn dieser Muskelberg seinen Spezialschlag aktiviert, hat der Schmalhans nichts mehr zu lachen. Dafür ist er aber flinker als der Koloss.

MEISTERSCHAFT In diesem Modus trainiert ihr unter der Woche für den großen Kampf am Wochenende.



IN DECKUNG! Flache Hindernisse wie dieses eignen sich prima als Versteck. Dann nur noch eine Granate werfen und … bumm!

NAHKAMPF Diesen gegnerischen Soldaten habt ihr hinter einer Kiste überrascht. Mit A lasst ihr die Fäuste sprechen!

ROGUE TROOPER: QUARTZ ZONE MASSACRE

Angriff der Klonkrieger? Ja, aber diesmal nicht beim Krieg der Sterne!

VIDEO AUF DVD

FAKTEN

- Erschien bereits 2006 für Xbox, PS2 und PC
- Basiert auf gleichnamiger Comic-Reihe von Gerry Finley-Day und Dave Gibbons
- Es gibt sowohl reale Waffen (Pistolen, MGs und Flakgeschütze) …
- … als auch fiktionale (Laser- und Plasmawaffen)
- Schwingt den Nunchuk, um Granaten zu werfen!
- 16:9-Breitbild, 480p

TEXT
Mark Elpers
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

Genmanipulation ist ja so eine Sache. Die einen finden's gut, die anderen schlecht – eines ist aber sicher: Man sollte es nicht übertreiben. Diesen Umstand hat die „Souther-Partei" wohl nicht so ganz beherzigt und im Übermaß genmanipulierte Soldaten erschaffen. Die Experimente liefen aus dem Ruder und seitdem herrscht ein schier endloser Krieg auf dem Planeten Nu Earth. Wer wird siegen – die technisch einwandfrei ausgestatteten Soldaten der North Republic oder doch die blauhäutigen Klon-Mutanten der Souther-Partei?

LEBEN NACH DEM TOD

Als Soldat Rogue Trooper wurdet ihr soeben in einer Kapsel aus dem Flugzeug geworfen und landet nun in der umkämpften Quartz Zone. Sofort befreit ihr euch aus der engen Blechschüssel und macht euch auf in die Schlacht. Zu Beginn begegnet ihr euren Mitstreitern, den anderen Klonsoldaten. Ihr gehört zu der Gruppe, die ihrer technisch bedingten Existenz trotzen und in den Kampf um den Planeten ziehen und nicht zu diejenigen, die versuchen, die Klon-Krieger auszulöschen. Sicherlich klingt die Story nicht wirklich originell, aber es kommt ja auch vielmehr auf die Spielbarkeit an. Diese ist wirklich wunderbar! Ihr steuert Rogue mit dem Control-Stick, geschossen wird mit der B-Taste. Natürlich zielt ihr Wii-typisch per Pointerfunktion – dabei ist der Cursor auf dem Bildschirm aber leider einen Tick zu klein geraten. Mit dem A-Knopf rollt ihr euch ab, geht hinter Mauern in Deckung oder interagiert mit der Umgebung. Anders als in anderen Shootern sind eure Mitstreiter nicht sofort tot, sondern leben durch einen Computerchip weiter. Diesen könnt ihr ihnen entnehmen und mit eurer Ausrüstung verbinden, um sie weiter „am Leben" zu erhalten. Sie geben euch weiter Tipps oder – wie im Fall von eurem Kumpel Bagman, der in eurem Rucksack Platz gefunden hat – sie verwandeln aufgesammeltes Altmaterial in neue Waffen oder Granaten. Dabei lassen sie auch mal sarkastische Kommentare ab, die das sonst eher ernste Spielgeschehen auflockern.

BALLERACTION FÜR DIE FERNBEDIENUNG

Endlich geht es auf der Wii wieder richtig actionreich zu – das hysterische Gekreische anderer Soldaten ist dank der stimmigen deutschen Sprachausgabe richtig gut gelungen, die Grafik lässt die Augen nicht tränen und auch die Spielbarkeit ist komfortabel! Sicherlich muss man einsehen, dass das Spiel schon zwei Jahre auf dem Buckel hat und daran nur Feinschliff vorgenommen wurde, allerdings ist bei der Optimierung richtig was herumgekommen. Das Zielen via Wii-FB ist das beste Beispiel: Dadurch taucht ihr noch tiefer ins Spielgeschehen ein. Gelegentliche Ruckler und der sehr lineare Spielverlauf verhindern leider knapp eine Wertung im 80er-Bereich. Könnt ihr euch aber mit dem Mix aus Science-Fiction- und Weltkriegsshooter anfreunden und wollt endlich mal wieder Action auf eurer Konsole, dann solltet ihr zugreifen.

DIE MEINUNG

MARK ELPERS:
Rogue Trooper hat mich von der ersten Minute an gefesselt. Das Intro sieht super aus und ist durch die bekannten deutschen Synchronsprecher wirklich authentisch. Das Spiel steht euch von Beginn an zur Seite und erklärt euch nach und nach die verschiedenen Steuerungskniffe. Die Steuerung ist äußerst gelungen, besonders das Werfen der Granaten durch Schwingen des Nunchuks ist echt spaßig. Auch wenn das Spiel sehr linear ist und ihr ab und an nicht wisst, was ihr zu tun habt, ist hier ein wirklich toller Titel entstanden, den Action-Fans sich nicht entgehen lassen sollten – nicht nur, weil uns in naher Zukunft nichts Vergleichbares erwartet. Attacke!

DIE WERTUNG Wii

ROGUE TROOPER:
QUARTZ ZONE MASSACRE

GENRE	Action
HERSTELLER	Atari
ENTWICKLER	Rebellion
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

- \+ Leicht zugängige Steuerung
- \+ Authentische Sprachausgabe …
- \- … Leider ohne Untertitel
- \- Streng linearer Spielverlauf

Steuerung: **82** Grafik: **80** Sound: **78**

MEHRSPIELER **72** EINZELSPIELER **79**

FAZIT: Stimmiger Action-Shooter, der den Spieler aufgrund seiner tollen Atmosphäre und gelungener Steuerung in den Bann zieht.

ANZEIGE

mobile unlimited
Spiel mobil

NEU! Jetzt noch viel mehr Auswahl!

*3,99 EUR pro SMS, **4,99 EUR pro SMS inklusive VF D2 Transportanteil 0,12 EUR pro SMS, zuzüglich T-Mobile Transportanteil 0,12 EUR pro SMS. Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber.

Handy-Kompatibilitätsliste auf www.mobileunlimited.de

Die besten Games für Dein Handy!

Download-Charts

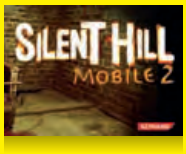
1 Gehirnjogging 2
2 Worms 2008
3 FIFA 09
4 The Sims 2
5 Gothic 3 The Beginning
6 Wer wird Millionär Edition 3
7 WWE Smackdown vs. Raw 2009
8 Tetris
9 Guitar Hero III Mobile
10 Fussball Manager 08

Top-Neuzugänge! ++ Top-Neu

NUR € 3,99 pro Spiel!

Gehirnjogging 2
GAMENZ: 2108

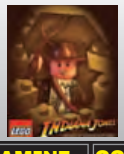
Worms 2008
Game-Code: GAMENZ 2055

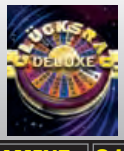


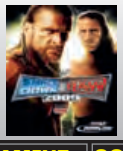
Silent Hill Mobile 2
Game-Code: GAMENZ 2243

Batman The Dark Knight
Game-Code: GAMENZ 2168

Sende:
GAMENZ + CODE an 53000*
Beispiel: GAMENZ 2108
Kein Abo! Eine SMS pro Game!
NUR € 3,99 pro Spiel!

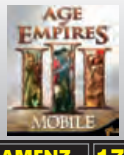
Lego Indiana Jones

GAMENZ 2270

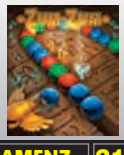
Glücksrad Deluxe

GAMENZ 2199

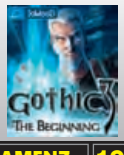
WWE Smackdown vs. Raw 2009

GAMENZ 2263

Call of Duty 4

GAMENZ 1851

Age of Empires III mobile

GAMENZ 1799

Zum-Zum

GAMENZ 2113

Gothic 3 The Beginning

GAMENZ 1930

Transformers G1: Awakening

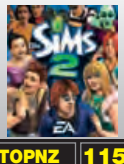
GAMENZ 1720

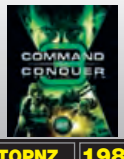
007 Quantum of Solace

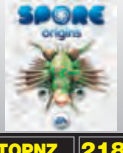
GAMENZ 2261

Noch mehr Spiele findest du auf www.mobileunlimited.de

Sende:
TOPNZ + CODE an 53000**
Beispiel: TOPNZ 1159
Kein Abo! Eine SMS pro Game!
NUR € 4,99 pro Spiel!

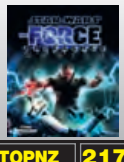
The Sims 2

TOPNZ 1159

C&C3 Tiberium Wars

TOPNZ 1989

SPORE Origins

TOPNZ 2180

Need for Speed Undercover

TOPNZ 2272

Star Wars The Force Unleashed

TOPNZ 2179

Rally Master Pro

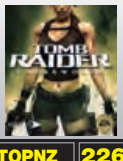
TOPNZ 2181

SimCity Societies

TOPNZ 1854

FIFA 09

TOPNZ 2200

Tomb Raider Underworld

TOPNZ 2262

© 2009, Electronic Arts Inc. EA, the EA logo EA SPORTS, the EA SPORTS logo, SimCity, Command & Conquer and Command & Conquer 3 Tiberium Wars, Need for Speed, SPORE, The Sims, Maxis and the Maxis-Logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMEStrad und Maxis&trad; sind Electronic Arts&trad;-Marken. Offi cial FIFA licensed product. „© The FIFA Brand OLP Logo is a copyright and trademark of FIFA. ." Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Premier League Logo © The Football Association Premier League Limited 1996. All rights reserved after 1996 © 2008 Eidos Interactive Limited. Lara Croft, Tomb Raider, Eidos and the Eidos Mobile logo are trademarks of Eidos Interactive Limited. Call of Duty 4 © 2007 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. . © 2008 World Wrestling Entertainment,Inc. . © 2008 THQ/Jakks Pacifi c, LLC. Used under exclusive license by THQ/Jakks Pacifi c, LLC. Jakks Pacifi c and the Jakks Pacifi c logo are trademarks of Jakks Pacifi c, Inc. Bight and its logo are trademarks and/or registered trademarks of Bight Interactive, Inc. THQ and its logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. Lego Indiana Jones © 2008 Lucasfi lm Ltd. & TM. THQ Wireless und deren Logos sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von THQ Wireless Inc. © 2008 TT Games Publishing Ltd. Veröffentlicht von Cobra Mobile und TT Games unter Lizenz der LEGO Group. LEGO, das LEGO-Logo und die Spielfi gur sind Warenzeichen der LEGO Group. © 2008 The LEGO Group. Worms © 2008 Team17 Software. Worms and Team17 are trademarks and/or registered trademarks of Team17 Software Limited.Brain Genius © 2008 by Glu Mobile.Rally Masters Pro © 2008 by FISHLABS Entertainment GmbH. QUANTUM OF SOLACE © 2008 Danjaq, LLC, United Artists Corporation, Columbia Pictures Industries, Inc. 007 Gun Logo and related James Bond Trademarks © 1962-2008 Danjaq, LLC and United Artists Corporation. QUANTUM OF SOLACE, 007 and James Bond Trademarks are the trademarks of Danjaq, LLC. Transformers G1: Awakening, HASBRO and its logo, TRANSFORMERS, the logo and all related characters are trademarks of Hasbro. Zum-Zum © HeroCraft 2009. . HeroCraft and the HeroCraft logo are trademarks of HeroCraft. Age of Empires III mobile © 2007 Microsoft Corporation.Microsoft, the Microsoft Games Studios logo, Age of Empires and Ensemble Studios are trademarks of the Microsoft group of companies. Wheel of Fortune Deluxe © 2007 Califon Productions, Inc. © 2007 SOE. Silent Hill 2 © DC Comics. All other trademarks are property of their respective owners. Gothic © 2007 by Pluto 13 GmbH, Ruhrallee 63, Essen, Germany. Published by JoWooD Productions Software AG, Pyhrnstrasse 40, 8940 Liezen. www.JoWood.com, Verisign Communications GmbH, © 2008, www.handy-games.com GmbH © 2008 Konami Digital Entertainment. All rights reserved. BATMAN and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics. All rights reserved.

ZICKIG Achtet beim Melken auf den Gemütszustand eurer Kuh. Wird sie wütend, büchst sie aus.

PENIBEL Schwingt die Wii-FB kreisförmig und drückt den A-Knopf im richtigen Moment, sonst tragt ihr einen „Teigmantel".

FAKTEN

- 50 Minijobs
- Drei Speicherplätze
- Zwei Charaktere (Junge, Mädchen) wählbar
- Die meisten Spiele benötigen das Nunchuk.
- Sounds mitunter aus der Wii-FB

TEXT
Mark Elpers
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

JOB ISLAND

Spielend Geld verdienen – ja sind wir hier in einer Spiele-Redaktion?!

Ein Meteorit droht die Erde zu vernichten. Doch glücklicherweise entdeckt eine Familie auf dem TV-Shopping-Kanal das perfekte Mittel zur Abwendung der bevorstehenden Katastrophe: eine sogenannte Transform-Uhr. Mithilfe dieses schicken Zeitmessgeräts soll der tödliche Klumpen aus dem All rechtzeitig abgewehrt werden. Allerdings hat das Wunderteil einen sehr stolzen Preis und scheint unbezahlbar. Höchste Zeit für einen Job!

RAN AN DIE BULETTEN!

Während die Story noch im stylishen Retro-Comicstil erzählt wird, findet das Spielgeschehen in der beliebten Anime-Knuddeloptik statt. *Job Island* bietet euch insgesamt drei Spielmodi. In „Job-Kampf" tretet ihr gegen einen Freund an und versucht, ihn in verschiedenen Minispielen zu schlagen. In „Karriere-Messe" dürfen die einzelnen Disziplinen ein wenig geübt werden. Im Story-Modus, der doch tatsächlich als „Arbeitsamt" betitelt wird, verdient ihr euch virtuelle Dollars, um der (all)mächtigen Gefahr zu trotzen und am Ende die Welt zu retten. Los geht's damit, dass ihr euch in der Jobbörse einen der insgesamt 50 Berufe auswählt. Nach einer kurzen Erläuterung zur Steuerung seid ihr auch schon mitten im Arbeitsleben. Ihr versucht euch z.B. als Pizzabäcker, Interviewer, Schneider, Postbote oder gar als Jongleur in einem Zirkus. Die Steuerung ist den Bewegungen, die man im realen Beruf ausüben würde, zu einem gewissen Grad nachempfunden. So bewegt ihr die Wii-FB beim Pizzateigdrehen kreisförmig in der Luft oder hebt sie ruckartig an, um als Bauer eine Möhre aus der Erde zu ziehen. Stets gilt es, den Timer im Auge zu behalten und in der vorgegebenen Zeit so viel Geld wie möglich zu scheffeln.

SCHWEISSTREIBEND …

Bei der Spielbalance gibt's leider Punktabzug, fällt der Schwierigkeitsgrad doch spürbar unterschiedlich aus. Oft wird eure volle Konzentration gefordert, an anderer Stelle ist es wiederum ein Leichtes, die Runde mit einer perfekten Wertung abzuschließen. Nach getaner Arbeit wird euch ein Gehaltsscheck überreicht und der Tag ist vorüber. Den Lohn investiert ihr über den TV-Shopping-Kanal in diverse Hilfsgegenstände, die euch die Arbeit erleichtern, oder kauft neue Uniformen, um in entsprechendem Beruf arbeiten zu können. Urkomische, stellenweise ziemlich abgedrehte Zwischensequenzen spinnen das Story-Netz um die Minispiele weiter. Der senile Opi hat jetzt schon Kultstatus … Eine äußerst bunte Wuseloptik sowie niedlich gezeichnete Charaktere im Manga-Stil erwarten euch, doch eine grafische Revolution ist *Job Island* nicht. Der Sound passt optimal zum Geschehen auf dem Monitor. Während des „Arbeitens" wird das Spiel von Synthi-Jingles aller Formen untermalt.

GEWUSEL Im Splitscreen-Modus wird der Spielspaß aufgrund mangelnder Übersicht etwas getrübt.

DIE MEINUNG

MARK ELPERS:
Mit 50 verschiedenen Minispielen ist der Umfang von *Job Island* recht groß ausgefallen. Genretypisch macht der Titel gegen einen menschlichen Mitspieler am meisten Laune und sorgt einige Zeit für Unterhaltung. Ein Evergreen am Minispiele-Himmel wird es dennoch nicht werden. Das virtuelle Brotverdienen ist unterhaltsam und besitzt seinen Charme, ohne Zweifel, doch hat man erst einmal alle Jobs gespielt, ist das Gameplay abgedroschen und langweilig.

DIE WERTUNG Wii

JOB ISLAND

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	Hudson Soft
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	12. März 2009
SPIELER	1-2

- \+ Abgedrehte Story
- \+ Niedliche Manga-Charaktere
- − Spielbalance unausgewogen
- − Gameplay auf Dauer zu eintönig

Steuerung: **75** Grafik: **69** Sound: **71**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
70	**66**

FAZIT: Kunterbunter Minispiel-Spaß, der durch die ungleiche Spielbalance etwas ausgebremst wird.

BUH! Dieses Minispiel erinnert stark an das Schützenfest aus Wii Play. Abballern und kassieren: wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

TIMING Hier müsst ihr die Wii-Fernbedienung in richtiger Reihenfolge bedienen. Erst schütteln, dann Knöpfchen drücken.

QUAL DER WAHL Vor jedem Minispiel wählt ihr einen von vier MySims den geforderten Fähigkeiten entsprechend aus.

MYSIMS PARTY

Partyalarm in der MySims-Welt! Rocken die quadratischen Kerlchen die Bude?

Wer hätte das gedacht? Als im September 2007 die MySims die Wii überfielen, hätte wohl niemand damit gerechnet, dass sie so viele Fans finden würden. Die kantigen Figuren mit den Kulleraugen waren besonders bei jüngeren Spielern beliebt und passten perfekt zur Zielgruppe der Wii. Mittlerweile ist auch der Nachfolger, *MySims Kingdom*, erschienen und erfreut sich ebenfalls großer Beliebtheit. Klar also, dass bei solch einem Erfolg ein Spin-off nicht fern liegt – unser Klempner-Superstar hat dies ja bereits am eigenen Leib mehrfach erfahren dürfen. Und obwohl der Titel sicherlich auch den einen oder anderen älteren Spieler unter euch aufstöhnen lässt, ist *MySims Party* alles andere als eine lieblose Minispielsammlung!

PIMP YOUR MYSIM

Partyspiele gibt es auf der Wii zahlreiche, doch dieser Titel unterscheidet sich unter anderem durch das Fähigkeitensystem von seinen Konkurrenten. Zu Beginn des Spiels erstellt ihr euren individuellen MySim – Frisur, Augen, Hautfarbe und vieles mehr könnt ihr nach euren Vorstellungen anpassen. Und selbstverständlich könnt ihr ihm oder ihr auch einen Namen geben. Ihr habt die Möglichkeit, insgesamt bis zu 42 verschiedene MySims zu erstellen und zu speichern. Das finden wir sehr löblich, da ihr so die Möglichkeit habt – ähnlich wie im Mii-Kanal – eure Familie und Freunde zu kreieren. Dabei könnt ihr stets neun Fähigkeitspunkte in den Kategorien Stärke, Ausdauer, Geschwindigkeit und Glück individuell verteilen. Es ist also ratsam, viele unterschiedliche Charaktere zu erstellen, damit ihr für die Minispiele gewappnet seid. Diese sind auf 12 Festivals verteilt, welche ihr nach und nach freispielen könnt. Sobald ihr zu Beginn einen MySim ausgewählt habt, startet ihr in eurem Haus. Nun habt ihr die Möglichkeit, die Stadt frei zu erkunden. Auf eurem Streifzug findet ihr unter anderem Baustellen, auf denen ihr mit erspielten Bauteilen neue Häuschen basteln könnt. Die wichtigste Örtlichkeit ist jedoch der Festivalplatz. Hier trefft ihr MC Emi und ihr Äffchen, die euch durch die Festivals führen. Vorbildich: Vor jedem Minispiel wird euch genau gezeigt, wie die Steuerung funktioniert.

BUNT, BUNTER, MYSIMS PARTY

Technisch zeigt sich das Spiel auch von einer ziemlich guten Seite. Sicherlich haut der Titel euch nicht aus den Socken, jedoch passt die witzige Präsentation wirklich wie die Faust aufs Auge. Die Charaktere sind bewusst knuffig gezeichnet, die Animationen bewegen euch zum Schmunzeln und der Sound lässt euch mitwippen – wirklich gelungen! Allerdings hat das Spiel auch hier und da einige Macken vorzuweisen. Da wären zum Beispiel die Ladezeiten, die für ein Partyspiel einfach viel zu lang geraten sind. Beim Betreten eines Hauses, vor jeder Minispiel-Anleitung und vor dem Minispiel selbst habt ihr den Ladebildschirm vor der Nase. Da fragt man sich als Spieler, was genau da eigentlich so lange lädt. Ein weiteres Manko ist der Schwierigkeitsgrad. Dieser lässt sich nirgends einstellen und ist – besonders für junge Spieler – zu schwer ausgefallen. Da hilft nur üben, üben, üben!

DIE MEINUNG

MARK ELPERS:
Wenn ich ehrlich bin, hab ich nicht allzu viel von *MySims Party* erwartet –eine weitere Minispielsammlung eben. Auch noch eine, die als Spin-off einer beliebten Serie daherkommt? Doch zu meiner Überraschung wurde ich nicht enttäuscht! Der Individualismus der Spielfiguren wird groß geschrieben. Ob Frisur, Augen, Mund, Gesichtsbemalungen, selbst die Stimme kann verändert werden! Die Minispiele an sich machen durchaus Spaß und bieten Abwechslung, wobei der Schwierigkeitsgrad meiner Meinung nach etwas leichter hätte ausfallen können. Die MySims präsentieren sich gewohnt niedlich – klar, dass der Stil nicht jedem zusagt, allerdings finden sich Fans der Serie sofort zurecht, da die Optik 1:1 aus den Simulationen übernommen wurde. Wer auf der Suche nach einem lustigen Partyspiel ist und nichts gegen eine kindliche Grafik hat, dem sei der Titel wärmstens empfohlen.

DIE WERTUNG Wii

MYSIMS PARTY

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	12. März 2009
SPIELER	1-4

- \+ Abwechslungsreiche Minispiele
- \+ Alles im bewährten MySims-Stil
- – Ladezeiten nerven
- – Keine verstellbaren Schwierigkeitsgrade

Steuerung: **76** Grafik: **72** Sound: **77**

MEHRSPIELER **78** EINZELSPIELER **74**

FAZIT: MySims Party erfindet sicher nicht das Genre neu, erweitert das Minispiel-Line-up allerdings um ein wirklich gelungenes Spiel!

FAKTEN

- Spin-off der MySims-Reihe …
- … mit den bekannten Charakteren!
- Enthält 50 Minispiele, …
- … die mit normal oder quer gehaltener Wii-FB gesteuert werden
- Für bis zu 4 Spieler
- Online-Ranglisten

TEXT
Mark Elpers
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

VIDEO AUF DVD

FAKTEN

- Begleitet den Helden in verschiedenen Altersstufen
- Basiert auf der Geschichte des PS2-Remakes
- Erste in Europa lokalisierte Version des Teils
- Monster können dauerhaft in die Party integriert werden.

TEXT
Sebastian Billmeier
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

ZAUBERKRAFT Starke Gegner schwächt ihr zuerst, bevor ihr sie mit euren Attacken bearbeitet.

VERSCHNEIT Auch in eisigen Bergregionen stellt ihr euch euren Feinden.

86
N-ZONE
EINZELSPIELER-HIT

VIDEO AU

DRAGON QUEST V:
DIE HAND DER HIMMELSBRAUT

Taucht ein in eine magische Welt voller Gefahren ...

Was ist für echte Fans noch schlimmer als das ewige Warten auf ihren Lieblingstitel und hunderte Terminänderungen zusammen? Genau – wenn das Spiel gar nicht in unseren Gefilden erscheint! Und eben dieses Schicksal erlitt *Dragon Quest V* im Jahre 1991, als es exklusiv in Japan sein Release feierte. Trotz großen Absatzes und einer treuen Fangemeinde, die sowohl in Amerika als auch in Europa auf das Erscheinen des Spiels wartete, kam der erhoffte Rollenspielnachschub nie bei uns an. Da half nur der Import, einige Fans übersetzten das Spiel sogar in mühevoller Heimarbeit, um außerhalb Japans die große Nachfrage des Spiels abzudecken.

Doch die lange Wartezeit auf eine offizielle Version hat nun ein Ende. Knapp 18 Jahre nach dem Japanrelease von *Dragon Quest V* erscheint der Titel nun erstmals außerhalb der asiatischen Inselgruppe! Doch hat sich die scheinbar endlose Wartezeit gelohnt?

DIE TRILOGIE GEHT WEITER ...

Thematisch schließt der vorliegende Teil der Serie an den Vorgänger an, zusammen mit *Dragon Quest VI* findet die Zenithia-Trilogie der *Dragon Quest*-Serie ein Ende. Doch Serienneulinge müssen keine Angst haben: Auch ohne Vorkenntnisse kann man *Dragon Quest V* ohne Probleme spielen, die Geschichten hängen nur relativ lose zusammen. Serientypisch startet ihr als namenloser Spieler, doch diesmal seid ihr nicht sofort ein Held, der in sein Schicksal geboren wurde. Ihr beginnt als kleiner Junge, der mit seinem Vater ferne Länder bereist. Dabei begegnet ihr allerhand Gefährten, mit deren Hilfe ihr euch mehr oder weniger gefährlichen Monstern in den typischen, rundenbasierten Kämpfen stellt.
Nach dem Tod eures Vaters im Kampf gegen ein außergewöhnliches Monster kommt dann ein Zeitsprung: Ihr seid mittlerweile euren Kinderschuhen entwachsen und schuftet als jugendlicher Sklave für einen fiesen Herrscher. Doch gemeinsam mit Freunden entkommt ihr eurem Gefängnis und brecht in eure alte Heimat auf. Aber natürlich stolpert ihr dabei schon von einem Abenteuer ins nächste. Natürlich ist das nicht alles, denn noch ein weiterer Zeitsprung steht an. Als Erwachsener bestreitet ihr eure epische Reise, die euch an nie gesehene Orte bringen wird. Um das alles jedoch zu schaffen, müsst ihr fleißig Level steigen und stärker werden – und das geht natürlich am besten in den auf einem separaten Bildschirm ausgefochtenen Zufallskämpfen. Dabei führen bis zu vier eurer Figuren abwechselnd mit den Feinden ihre Angriffe aus oder heilen sich, bis eine Seite aufgibt oder vernichtet wird. Ein Sieg wird dann mit den für den Aufstieg nötigen Erfah-

ÜBERSICHTLICH Dank eures Inventars sind all eure Charaktere immer gut ausgerüstet!

OBERWELT Auf der Karte bewegt ihr euch von Ort zu Ort, immer auf der Hut vor Kämpfen!

SCHLOSS Gruslige Gemäuer gehören ebenso wie grüne Wiesen zu den Orten, die ihr besucht.

rungspunkten honoriert. Dazwischen wird in Städten geplaudert, die Story vorangetrieben und eingekauft. So weit, so gut – doch warum übt *Dragon Quest V* einen ganz besonderen Reiz auf den Spieler aus?

INNOVATIONEN SATT!

Diese Frage lässt sich relativ leicht beantworten: *Dragon Quest V: Die Hand der Himmelsbraut* ist einfach anders als andere *Dragon Quest*-Spiele. Nicht eure Party steht im Mittelpunkt der Geschichte, sondern ganz klar euer namenloser Held, den ihr von seiner Geburt an begleiten dürft. Zusätzlich habt ihr zwar viele menschliche Mitstreiter während des Spiels, doch der klare Kern sind die Monster. Schlagt ihr euch besonders gut in einem Kampf, wollen eben diese eurer Party beitreten. Dabei hat jedes Monster andere Attribute, Mindestlevel und kann anderes Equipment tragen. Endlose Truppenkombinationen sind also möglich! Auch was die Interaktion mit anderen Charakteren im Spiel angeht, setzte *Dragon Quest V* Maßstäbe, die heute noch von großer Bedeutung für die Serie sind. Ihr könnt sogar wählen, welche Frau eure Braut werden soll, was dementsprechend Einfluss auf die weitere Geschichte nimmt.

Und glücklicherweise ist auch technisch nichts an der DS-Version auszusetzen: Grafisch erwartet uns eine aufgebohrte Variante der SNES-Version. Natürlich wäre mehr drin gewesen, aber auf diesem Weg erhält das Remake viel vom Charme des Originals. Ihr spielt jedoch nicht die Ur-Version des Games, sondern eine überarbeitete Fassung, die in Japan für die Playstation 2 erschien. Zu den Neuerungen dieses Teils zählen zum Beispiel die vier Kämpfer in eurer Truppe – auf dem SNES waren es nur drei. Die Steuerung geht flott von der Hand und der Soundtrack ist serientypisch einfach bezaubernd. Rollenspielanfänger müssen jedoch mit dem ein oder anderen Game-Over rechnen, der fünfte Teil hat ebenfalls einen hohen Schwierigkeitsgrad, ist aber zu keinem Zeitpunkt unfair.

Insgesamt erhält man hier also einen Meilenstein der Videospielgeschichte als tolle DS-Portierung, Neulinge sollten sich den Teil also unbedingt einmal ansehen – und wer den Vorgänger gespielt hat, muss sowieso zugreifen! Und jetzt wählt eure Braut und rettet die Welt!

„Einer der Höhepunkte der Serie erscheint nun endlich in Europa.“

DIE MEINUNG

SEBASTIAN BILLMEIER:
Was soll ich schon groß sagen? Ich liebe Square Enix einfach dafür, dass derart gute Spiele nicht einfach in den Archiven der Spielefirma verstauben, sondern aufgebohrt und für aktuelle Konsolen und Handhelds erscheinen. Und mit Dragon Quest V hat man dann auch noch mein endloses Warten auf ein Erscheinen des Spiels befriedigt – danke Square Enix! Spielerisch und technisch kann man wirklich nichts aussetzen. Es stellt sich wirklich nur noch die Frage, ob ihr etwas mit Rollenspielen anfangen könnt oder nicht. Wenn ja, solltet ihr euch das Spiel umgehend holen und viele spannende Stunden damit verbringen, wenn nicht, empfehle ich unbedingt es anzuspielen. Dragon Quest ist nämlich ein ganz besonderes Rollenspiel! Auf geht's!

DIE WERTUNG DS

DRAGON QUEST V:
DIE HAND DER HIMMELSBRAUT

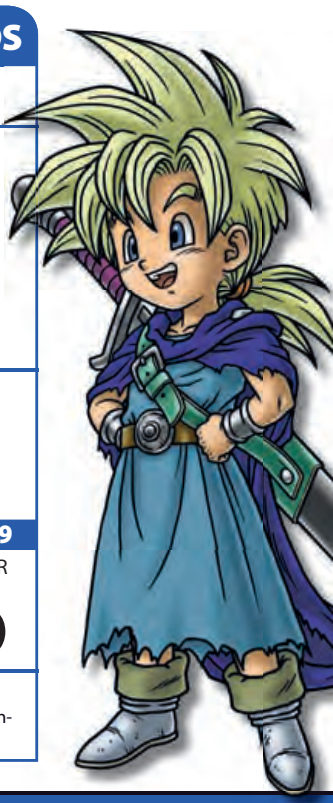
GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Koch Media GmbH
ENTWICKLER	Square Enix
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	20. Februar 2008
SPIELER	1

- \+ Fantastische Story
- \+ Spannende Kämpfe
- \+ Facettenreiche Charaktere
- – Relativ schwer

Steuerung: **81** Grafik: **84** Sound: **89**

MEHRSPIELER: –
EINZELSPIELER: **86**

FAZIT: Gelungenes und uneingeschränkt empfehlenswertes Remake mit herausragender Story und sympathischen Charakteren!



90 N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

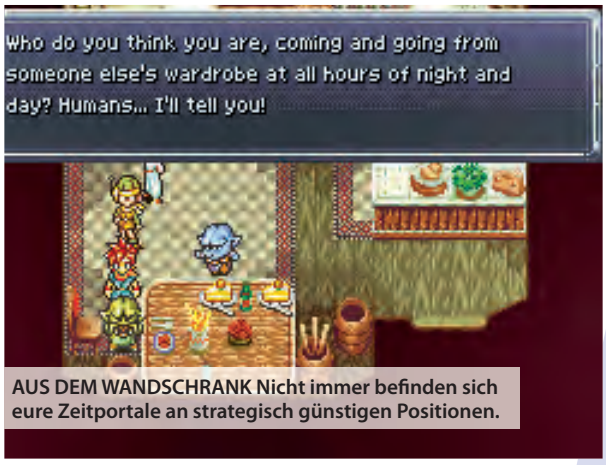
FAKTEN

- Erschien zuerst 1995 auf dem SNES
- Kommt daher mit 14-jähriger Verspätung zu uns
- Design von Akira Toriyama (Dragonball)
- Soundtrack stammt von den Kult-Komponisten Yasunori Mitsuda (Mario Party) und Nobuo Uematsu (Final Fantasy, Titelthema von SSBB)
- Mit den Anime-Sequenzen der PSX-Fassung (nur in Japan und den USA erschienen)
- Kmplett in Englisch

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

VIDEO AUF DVD

BLITZSCHLAG Die Kämpfe finden direkt in der Spielwelt statt. Ein eigener Kampfbildschirm wird nicht geladen.



AUS DEM WANDSCHRANK Nicht immer befinden sich eure Zeitportale an strategisch günstigen Positionen.

CHRONO TRIGGER

Einmal Klassiker zum Mitnehmen bitte! Nach 14 Jahren schafft Chrono Trigger endlich den Sprung über den großen Teich.

Nintendo verwöhnte europäische Rollenspieler Mitte der 90er-Jahre: Zahlreiche Highlights aus den japanischen Spieleschmieden Square und Enix (damals noch zwei Firmen) trudelten nach und nach in großen, schicken Kartons und komplett lokalisiert auch bei uns ein. So kamen deutsche Zocker in den Genuss von Perlen wie *Secret of Mana, Illusion of Time, Terranigma* oder *Lufia*. Leider fanden damals einige echte Kracher dennoch nicht den Weg in heimische Regale, so auch – unverständlicherweise – das bahnbrechende *Chrono Trigger*. Trotz weltweiter Topkritiken erschienen in unseren Gefilden weder die SNES-Version noch das PlayStation-Remake. Nach 14 Jahren haben die Jungs von Square Enix nun aber doch so viel Mitleid mit uns, dass die DS-Fassung ihren Weg nach Europa findet. Zwar nur auf Englisch, aber besser als nichts.

BIS ANS ENDE DER ZEIT

Alles beginnt mit einem Ausflug des Protagonisten Crono zu einem riesigen Jahrmarkt, mit dem die Jahrtausendwende gebührend gefeiert werden soll. Ihr stöbert mit eurem Helden ein wenig über den Markt, betrachtet die bunten Buden und – rennt fast eine blonde Schönheit um, die auf der Suche nach einem Amulett den Boden absucht. Mit eurer neuen weiblichen Bekanntschaft trefft ihr auf eure gute Freundin Lucca, die nebenbei auch noch eine geniale Erfinderin ist. So präsentiert sie der staunenden Menge einen Teleporter, der dummerweise eure blonde Begleitung in der Vergangenheit verschwinden lässt. Natürlich eilt Crono ihr sofort zur Hilfe und verdreht so den Ausgang einer vor 400 Jahren ausgetragenen legendären Schlacht. Nun überschlagen sich die Ereignisse: Ihr findet euch vor Gericht wieder und landet nach einer wilden Flucht aus dem Schloss des Königs in einer düsteren Zukunft wieder, denn 1999 wird die Welt heimgesucht von kriegerischen Aliens namens Lavos. So schlagt ihr euch durch insgesamt sieben verschiedenen Epochen, um festzustellen, dass die Menschen nicht immer die Herren waren bzw. sein werden. Mal sind es Dinosaurier, mal Aliens und mal kleine bunte Gnome – wobei Letztere auf eurem Mist gewachsen sind. Auch das Ende der Zeit erwartet euch, von dem aus ihr alle anderen Epochen erreichen könnt. Aus jedem Zeitalter sammelt ihr ein Mitglied für eure Party ein, von einer wilden Steinzeitfrau bis zu einem sentimentalen Roboter reicht die Spanne an schrägen Charakteren. Seid euch also sicher: *Chrono Trigger* hält noch einige Überraschungen bereit!

KÄMPFE, DIE MIT DER ZEIT GEHEN

Die Kämpfe in *Chrono Trigger* stellten in der Geschichte der Rollenspiele auf dem SNES ein echtes Novum dar: Ihr

UPS! Eine Änderung in der Vergangenheit lässt die Menscheit verschwinden.

KOMMT ZEIT, KOMMT RAT?

In insgesamt sieben verschiedenen Zeitzonen seid ihr unterwegs, um die Bedrohung durch die Lavos abzuwenden. Jeder Eingriff in die Vergangenheit ändert sämtliche „Zukünfte". Je nach Epoche werdet ihr die Weltkarte mehr oder weniger gut wiedererkennen. Je nachdem, wie ihr kombiniert und welche Veränderungen ihr auslöst, ergeben sich insgesamt 14 verschiedene Endsequenzen.

„Cronos Heimatzeit", 1000 n. Chr., ist friedlich und sicher und man feiert die Jahrtausendsause …

… doch 1999 n. Chr. greifen Aliens an – ob es eine zweite Millenniumsfeier geben wird, liegt ganz an euch.

DIE MEINUNG

MAIK KOCH:
„Wollen Sie mir weismachen, Sie bauten eine Zeitmaschine? Aus einem DeLorean?" Ganz so cool wie Doc Brown in *Zurück in die Zukunft* sind die Charaktere in der DS-Umsetzung von *Chrono Trigger* ja nicht. Dafür rockt das Spiel, genau wie damals auf dem SNES. Ein sauberes Kampfsystem, Zeitreise-Feature und eine sehr gute Geschichte machen *Chrono Trigger* zum Hit. Ich wünschte, ich hätte einen DeLorean und könnte ins Jahr 1995 zurückreisen, um das Spielgefühl meines ersten USA-Import-spiels nochmals zu erleben. Glücklicherweise landet *Chrono Trigger* am 6. Februar in meiner DS-Spielesammlung.

DAS SAGT DIE COMMUNITY

Kilian Pfeifer (26) aus Berchtesgaden schreibt für die Nintendo-Fanpage www.mag64.de und erinnert sich für euch an Chrono Trigger:

14 Jahre liegt der Titel nun schon zurück. Eines der ganz großen Juwelen der Videospielgeschichte, ein SNES-Klassiker, der niemals in Europa veröffentlicht wurde, dennoch in zahlreichen Foren immer wieder für nostalgische Augenblicke sorgt, ist *Chrono Trigger*. In beinahe jeder Hinsicht ist das Meisterwerk zeitlos: eine wunderschöne Präsentation, ohrwurmgleiche Melodien, eine abwechslungsreiche Story, eingebettet in einem bewährten Rollenspielrahmen. Kein Wunder, dass das *Chrono Trigger*-Erlebnis von damals auch heutzutage noch bestens funktioniert. All diejenigen, die zum ersten Mal Hand anlegen werden, dürften mit der Zunge schnalzen angesichts des fesselnden Gameplays, das auch auf dem Nintendo DS in altbekannter Weise funktioniert, wenngleich man – zum Bedauern der Spieler – auf eine Lokalisierung verzichtet hat. Diese wäre aber definitiv jeden Cent wert gewesen. Blöd aus der Wäsche schauen werden alte Rollenspiel-Hasen, weil es sich um eine bloße SNES-Portierung handelt – Bonusinhalte sind leider spärlich gesät. Über diese Wehwehchen kann man aber trotzdem guten Gewissens hinwegsehen. Immerhin steht euch „ganz großes Kino" auf kleinem Bildschirm bevor. Ein Pflichttitel!

lauft nicht andauernd in Zufallskämpfe wie bei anderen Genre-Vertretern, sondern seht eure Gegner gut erkennbar rumlaufen, somit könnt ihr sie auch geschickt umgehen. Eure Party besteht aus maximal drei Charakteren, die ihr größtenteils selbst festlegen könnt. Das Kampfsystem selbst stellt eine Mischung aus dem Action-Adventure-Stil eines *Secret of Mana* und den rundenbasierten Kämpfen à la *Final Fantasy* dar: Statt eines Extra-Bildschirms werden die Kämpfe direkt an Ort und Stelle ausgetragen. Dabei ist Geschwindigkeit gefragt, denn sobald ein Charakter am Zug ist, muss er möglichst schnell mit seiner Waffe angreifen, Spezialtechniken oder Magie benutzen oder ein Item auswählen. Spezialangriffe mehrerer Charaktere lassen sich zu besonders wirkungsvollen Attacken kombinieren. Wem das Geschehen so zu hektisch ist, der kann auf Wunsch auch die Kämpfe im Item- und Spezialangriffsmenü pausieren lassen, da ansonsten die Uhr gnadenlos tickt und die Gegner (im Gegensatz zu rundenbasierten Titeln) weiterhin angreifen.

YES, WE CAN. Ihr müsst die Geschichte ändern, um eure Welt zu retten.

ZEIT ZU ZOCKEN

Schön gelöst haben die Programmierer die DS-Unterstützung: Spielt ihr den Klassik-Modus, befinden sich alle Menüs wie im SNES-Original auf dem oberen Bildschirm; wählt ihr den neuen DS-Modus, findet ihr sämtliche Anzeigen auf dem unteren Screen, anwählbar per Tastendruck oder mit dem Stylus. Ansonsten ist *Chrono Trigger DS* eine 1:1-Umsetzung des Originals geworden, was aber dank der zeitlos schönen Optik und dem genialen Soundtrack kaum ins Gewicht fallen dürfte. Im Gegenteil: Dank der kräftigen Farben sah *Chrono Trigger* noch nie so gut aus! Einige Bonusinhalte wie ein neuer Dungeon, eine zusätzliche 14.(!) Endsequenz und ein Mehrspielermodus für Fans von Monsterzucht runden das Gesamtpaket ab. Millionen Zocker auf diesem Planeten können sich nicht irren: Der SNES-Rollenspielhit ist ein Evergreen, den man erlebt haben muss. Schade, dass auf eine ordentliche Lokalisierung verzichtet wurde. Wer aber des Englischen mächtig ist, sollte sich diesen Meilenstein nicht entgehen lassen!

DIE MEINUNG

SEBASTIAN STANGE:
Eigentlich mag ich diese typischen Japano-Rollenspiele nicht so sehr. Stets verläuft die Story übertrieben dramatisch, stets gibt es nur wenige Items und dafür endlose Zufallskämpfe und nur wenige Nebenquests. Man kann sich in solchen RPGs nur schwer verlieren und muss sich besonders für die Story begeistern. Genau da hat mich *Chrono Trigger* gepackt und genau deshalb habe ich anfangs auch das Wort „Eigentlich" benutzt. Die Geschichte ist dank der Zeitreise-Elemente nicht nur herrlich komplex, sie sagt mir auch aufgrund der liebenswerten Charaktere enorm zu. Manche Story-Elemente, wie etwa ein tapferer Roboter, der sich von der Gruppe trennt und den ihr erst nach tausenden Jahren in der Zukunft wiederfindet, werde ich nie vergessen. Dazu kommen die vielen möglichen Enden, die tolle Musik, die bildschöne Grafik, das clevere Kampfsystem und noch so viel mehr. Da verzeihe ich sogar, dass man den Titel nahezu unverändert von SNES auf DS übertragen hat. Ein solches Spiel braucht kein Grafik-Update.

DIE WERTUNG DS

CHRONO TRIGGER

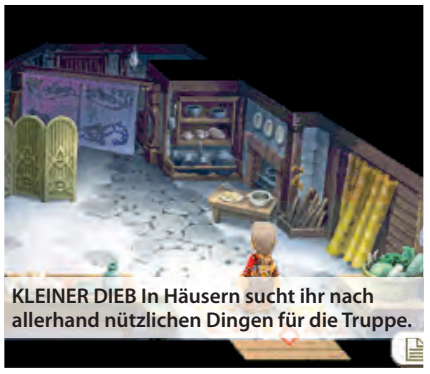
GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Koch Media
ENTWICKLER	Square Enix
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 49 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

- \+ Endlich auch in Europa!
- \+ Geniales Gameplay
- \+ Brillanter Soundtrack
- − Keine deutschen Bildschirmtexte

Steuerung: **88** Grafik: **82** Sound: **90**

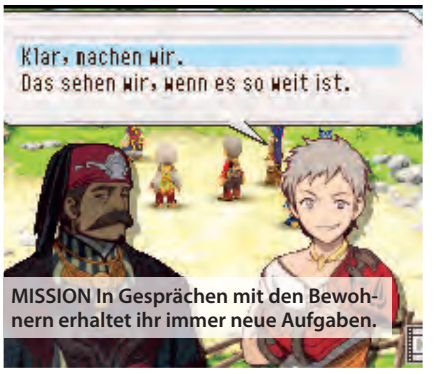
MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
75	**90**

FAZIT: Wer Chrono Trigger nicht kennt und auch nur einen Hauch Interesse an Rollenspielen hat, der kauft es sich – und zwar jetzt!



KLEINER DIEB In Häusern sucht ihr nach allerhand nützlichen Dingen für die Truppe.

SUIKODEN TIERKREIS



MISSION In Gesprächen mit den Bewohnern erhaltet ihr immer neue Aufgaben.

108 wackere Helden retten die Welt – und ihr helft ihnen dabei!

FAKTEN

- Erstes richtiges Suikoden für eine Nintendo-Konsole
- Spielt ebenfalls in der Welt der restlichen Serientitel
- 4 statt der üblichen 5 Helden bestreiten die Kämpfe
- Wi-Fi-Unterstützung

TEXT
Sebastian Billmeier
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

Die Playstation-Besitzer unter den Nintendo-Fans werden jetzt bereits aufhorchen und in den Startlöchern stehen. Mit *Suikoden Tierkreis* erhält Nintendos kleiner Allrounder nämlich endlich einen Teil der bereits sehr erfolgreichen *Suikoden*-Reihe, die den Besitzern anderer Konsolen längst ein Begriff ist. Vergleichbar mit *Final Fantasy* bietet auch *Suikoden* eine epische Story, heldenhafte Kämpfe, massig Rollenspielelemente und noch viel mehr – denn nicht umsonst hat der Titel sich bereits eine ganz eigene Fangemeinde erspielt!

DAS SCHICKSAL DER 108

Alle Teile der berühmten Serie sind durch ein festes Grundgerüst miteinander verbunden. Die 108 Schicksalssterne – 108 mächtige Krieger mit der Kraft, das Schicksal der Welt zu verändern – müssen vereint werden, um großes Unheil abzuwenden. Doch wissen die meisten Helden und Heldinnen noch gar nichts von ihrem schicksalhaften Glück und werden so im Spielverlauf Schritt für Schritt rekrutiert. Es gilt also 108 Schicksale miteinander zu verknüpfen, einige auf traurige, andere auf sehr witzige Art und Weise. Und schließlich geben alle Hintergrundgeschichten der Helden ein großes, komplexes Ganzes, wie es im Rollenspielgenre selten anzutreffen ist.

EFFEKTVOLL Angriffe eurer Helden und der Feinde sind wunderschön in Szene gesetzt.

DIE STERNE DES SCHICKSALS

Natürlich muss euer Abenteuer auch irgendwo beginnen, nämlich im idyllischen Citro. Das kleine Dorf ist sehr beschaulich und hilft euch, im großen *Suikoden*-Universum Fuß zu fassen. Doch der Schein trügt und schon bald stehen Monsterhorden vor den Toren eurer Heimat. Als Held könnt ihr das natürlich nicht zulassen und begebt euch auf die Suche nach fähigen Gefährten, die wie ihr später erfahrt, ebenso Sterne des Schicksals sind. Mit ihnen bereist ihr nun die Lande und bestreitet allerlei Zufallskämpfe, die auf separaten Kampfbildschirmen rundenbasiert ablaufen – dabei spielt ihr anstatt der üblichen fünf jedoch nur vier Kämpfer. Ein fünfter Krieger kann euch zwar unterstützen, aber dieser wird dann nicht von euch kontrolliert. Nach klassischer RPG-Manier steigt ihr also Level um Level, rüstet euch in Städten aus und löst allerhand Aufgaben, um die Sterne des Schicksals immer weiter zu vereinen und das dunkle, böse Königreich zu besiegen.

STEHEN DIE STERNE GÜNSTIG?

Spielerisch erinnert *Suikoden* stark an die *Final Fantasy*-Teile, dennoch hat das Spiel durch die unglaubliche Charaktervielfalt und die komplexe Hintergrundgeschichte ein eigenes Flair. Neben wunderschönen 3D-Grafiken und tollen Hintergründen begeistern ebenso die Videosequenzen und die Manga-Bilder. Auch musikalisch bietet *Suikoden* tolle Melodien, die jedoch nicht ganz die Klasse anderer Rollenspiele erreichen. Komplett auf Deutsch und mit einer fantastischen Story kommt *Suikoden Tierkreis* nun zu uns – wer also auf Rollenspiele mit Asia-Optik und einem gehobenen Schwierigkeitsgrad sowie komplexer Story steht, sollte zugreifen!

DIE MEINUNG

SEBASTIAN BILLMEIER:
Wow! Als Kenner und Fan der Playstation-Teile war ich total verblüfft, dass nun ein Teil der Serie auf Nintendos DS erscheint. Und ich bin sehr positiv überrascht! Das Game fesselt von Anfang an, auch wenn für Neulinge der Einstieg vielleicht nicht der leichteste sein mag. Schon nach kurzer Zeit hat einen die Sammelwut gepackt und man will unbedingt alle 108 Schicksalssterne vereinen, um die Welt zu retten. Die interessante Storyline und die packenden Kämpfe sind mir dabei immer noch in Erinnerung, ein so tolles – aber auch schweres – Spiel werdet ihr selten in die Finger bekommen! Wer wirklich alle Geheimnisse lüften will, wird sehr lange Spaß an *Suikoden* haben – und darum geht es ja!

DIE WERTUNG DS

SUIKODEN TIERKREIS

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	Konami
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	12. März 2008
SPIELER	1

- \+ Riesige Charakterauswahl
- \+ Spannender Plot
- – Relativ hoher Schwierigkeitsgrad
- – Stellenweise sehr textlastig

Steuerung: **81** Grafik: **83** Sound: **78**

MEHRSPIELER: –
EINZELSPIELER: **81**

FAZIT: Die *Suikoden*-Reihe feiert einen wundervollen Einstand auf dem DS, den kein Rollenspiel-Liebhaber verpassen sollte!

BÖSEWICHT Anfangs bekämpft ihr die Gegner mit einer Hacke, später mit einem Schwert.

INVENTAR Der perfekte Überblick über eure Items.

HILFE Mit letzten Kräften erreicht ihr Kardia.

SAATGUT Wie in Harvest Moon wird auch in Rune Factory fleißig geschuftet.

RUNE FACTORY: A FANTASY HARVEST MOON

Die beliebte Reihe wagt sich auf neues Terrain! Doch wie harmonieren RPG-Elemente mit dem klassischen Harvest-Moon-Gameplay?

An dieser Stelle überspringen wir das anhaltende graue Wetter und tauchen in den blütenbunten Frühling ein. Mit *Rune Factory: A Fantasy Harvest Moon* steht uns für den Nintendo DS ein neues Rollenspiel ins Haus, das das populäre *Harvest Moon*-Prinzip aufgreift und geschickt mit klassischen Rollenspiel-Elementen ergänzt. Erlebt die facettenreichen vier Jahreszeiten schon jetzt!

HACKEN, SICHELN UND KÄMPFEN

Eines Tages taucht ihr am Stadtrand von Kardia auf – ihr seid am Ende eurer Kräfte. Kurz darauf findet euch ein Mädchen namens Tau, das euch liebevoll seine Hilfe anbietet. Doch statt eines Schluckes Wasser reicht sie euch eine Hacke, mit der ihr fortan Felder pflügt und selbstverständlich auch aberntet und somit euren Nahrungsbedarf deckt. Schließlich besteht die Aufgabe in *Rune Factory* nicht darin, sich während des gesamten Spielgeschehens durchzuschlauchen, sondern vielmehr – wie auch in den klassischen *Harvest Moon*-Spielen – steht der Aufbau eines erlösbringenden Bauernguts im Mittelpunkt. Während ihr zu Beginn vorwiegend mit Kartoffeln und Rüben eure Einkünfte erwirtschaftet, hegt und pflegt ihr im späteren Spielverlauf auch Tiere wie Kühe und Schafe. Doch das ist noch lange nicht alles! Euer Knabe erhält bald ein Schwert, mithilfe dessen er dem besorgten Bürgermeister tatkräftig zur Seite steht. Denn die einst so idyllische Siedlung wird heimgesucht von finsteren Bösewichten, die sich in den Höhlen am Rande des Städtchens tummeln. Wollt ihr diese lästigen Gegner bekämpfen, helfen euch die Heilkräuter in eurem Inventar, einem möglichen Bildschirmtod zu entrinnen. Durch die tägliche Arbeit mit Hacke und Sichel sowie Raufereien mit Monstern steigt proportional euer Energiebalken, wodurch es sich länger arbeiten und dementsprechend mehr Geld einheimsen lässt. Denn mit reichlich Goldtaler auf dem virtuellen Konto könnt ihr einer Dame eurer Wahl attraktive Geschenke kaufen. Im Idealfall führt das bis zur Hochzeit – *Bauer sucht Frau* lässt grüßen!

TECHNIK, MUSIK UND DAS DRUMHERUM

Anders als etwa bei *Harvest Moon: Mein Inselparadies* wirkt die Steuerung in *Rune Factory* weniger aufgesetzt. Gesteuert wird vorwiegend mit dem Steuerkreuz und den Knöpfen; der Stylus kommt nur selten zum Einsatz, beispielsweise während ihr Kühe striegelt oder im Inventar hantiert. Vorbildlich! Ebenso die Grafik und die akustische Untermalung: Während die 3D-Animationen gelungen sind und die Optik vor Details strotzt, lädt die fröhliche Musik sogar zum Mitpfeifen ein. *Rune Factory* ist ideal, um ein paar fröhliche Stunden mit dem DS zu verbringen. Besonders für Kids empfehlenswert!

DIE MEINUNG

DAVID MARTIN:
Man nehme eine dicke Prise Harvest Moon und ergänze das Ganze mit klassischen Rollenspiel-Elementen. Und siehe da: Man hat ein cooles Spiel, das eine sehr lange Spielzeit garantiert und noch dazu unheimlich viel Spaß macht. Felder bestellen, Kühe striegeln, Damen kennenlernen, Monster bekämpfen und sammeln – das Spiel ist so umfangreich wie der Bauch unseres Lieblingsklempners.

DIE WERTUNG DS

RUNE FACTORY:
A FANTASY HARVEST MOON

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Rising Star Games
ENTWICKLER	Marvelous Entertainment
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	27. Februar 2009
SPIELER	1

- \+ Gelungene Genre-Mischung
- \+ E-Mail- und Screenshot-Versand via WiFi
- \+ Touchpen-Steuerung wirkt nicht aufgesetzt
- – Nebensächliche Story

Steuerung: **84** Grafik: **83** Sound: **78**

MEHRSPIELER: –
EINZELSPIELER: **83**

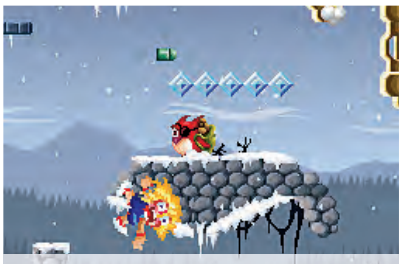
FAZIT: Eine gelungene Mischung aus Life-Sim und RPG, die das populäre Gameplay der Harvest-Moon-Reihe toll erweitert!

FAKTEN

- Intelligente Unterstützung des Touchpens
- Echtzeit-Kampfsystem
- Erlernbare Zaubersprüche
- E-Mail- und Screenshot-Versand via WiFi-Verbindung
- Klassische Harvest-Moon-Elemente
- Nette 3D-Animationen
- Übersichtliches Inventar
- Monster können gesammelt werden

TEXT
David Martin
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

STANDARD Oben seht ihr das Spielgeschehen, unten die wichtigsten Infos.


AUTSCH So ärgerlich sie auch sind: Gianas Sterbeanimationen sind sehr witzig!

MARIO SISTERS? Die Verwandschaft zu den ersten Mario-Spielen ist deutlich!

FAKTEN

- Remake des Klassikers von 1987
- Über 80 Stages
- Verschiedene Spielmodi
- Mikro & Touchscreen kommen zum Einsatz

TEXT
Thomas Eder
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

GIANA SISTERS DS

Besser spät als nie: Das Comeback der irren Schwestern!

22 Jahre ist es her, dass mit *The Great Gian(n)a Sisters* ein Jump & Run im *Super Mario*-Stil für Heimcomputer wie den C64 oder dem Amiga erschien. Doch lange war der Titel nicht auf dem Markt – Nintendo ließ den Verkauf des Spiels gerichtlich untersagen. Nicht ohne Grund, denn *Giana Sisters* orientierte sich damals auffallend stark an *Super Mario Bros.*! Und trotzdem erreichten die Pixel-Schwestern Kultstatus, sodass über zwei Jahrzehnte später eine Fortsetzung für den DS veröffentlicht wird. Besonders bemerkenswert hierbei ist, dass Armin Gessert, der bereits das Ur-*Giana Sisters* mit entwickelte, auch beim DS-Remake federführend war! Retro-Fans, was wollt ihr mehr?

HEISSE SCHWESTERN!

Wie einleitend erwähnt, entspricht das Gameplay weitgehend dem der klassischen *Mario*-Jump&Runs. Statt mit zwei italienischen Klempnern spielt ihr mit den abgedrehten Schwestern Giana und Maria, statt Goldmünzen sammelt ihr Diamanten und eure Gegner sind keine Schildkröten, sondern schräge Eulen. Dafür schaltet ihr die meisten Gegner im besten *Mario*-Stil aus: Einfach draufspringen und gut! Mithilfe des „Punk"-Upgrades, das bei Mario etwa Pilzen und der Feuerblume entspricht, könnt ihr den Schwestern einen neuen Look sowie die Fähigkeit, zu schießen verpassen. Klingt voll nach Mario? Spielt sich auch weitgehend so, aber natürlich gibt's auch deutliche Unterschiede: Giana kann nicht rennen, dafür aber beispielsweise dank einer (durch Pusten ins DS-Mikro steuerbaren) Kaugummi-Blase durch die zum Teil weitläufigen und hohen Stages fliegen. Davon gibt's über 80, die ihr auch einzeln anwählen könnt, nachdem ihr sie geschafft habt. Dies wird euch vor allem im letzten Drittel des Spiels schwerfallen, da hier der Schwierigkeitsgrad – wie im Original – mächtig anzieht.

In Hinsicht auf die Technik macht das Remake alles richtig: Grafik und Sound orientieren sich zwar noch stark am Original, wirken aber dennoch recht zeitgemäß und versprühen den Charme des Originals. Mit einem aktuellen *Mario*-Jump&Run kann man *Giana Sisters DS* natürlich weder im Hinblick auf die Technik noch auf das Gameplay nicht vergleichen, da das Klempner-Duo sich im Laufe der letzten 20 Jahre viel deutlicher weiterentwickelt hat. Aber für jeden, der eine Vorliebe für klassische Jump & Runs hat und im Idealfall noch das Original kennt und mag, ist das Comeback der Schwestern auf dem DS eine wahre Freude!

DIE MEINUNG

THOMAS EDER:
Als Fan des Ur-Giana-Sisters freute ich mich einerseits sehr auf das Remake nach über 20 Jahren, andererseits war ich doch etwas skeptisch, wie man diesen Klassiker in die Gegenwart hieven könnte. Aber hier haben die Entwickler unter der Leitung von Gianas Papa Armin Gessert ganze Arbeit geleistet: Das Gameplay wirkt nicht altbacken – höchstens etwas simpel – , der Charme des Originals spiegelt sich in der liebevoll gestalteten Optik und den neu aufgelegten Sounds perfekt wider! Um die Fan-Brille beiseite zu legen, ließ ich einen sehr jungen Kollegen, der das Original nicht kannte, eine Runde spielen. Und auch er hatte seine Freude mit Giana, auch wenn diese nicht ganz so viel wie Mario draufhat. Deswegen hier eine klare Kaufempfehlung an ALLE Jump&Run-Fans, die es gerne etwas klassisch haben!

DIE WERTUNG DS

GIANA SISTERS DS

GENRE	Jump & Run
HERSTELLER	dtp entertainment
ENTWICKLER	Spellbound
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	3. April 2009
SPIELER	1

- \+ Liebevolles Remake
- \+ Gute Technik
- \+ Ordentlicher Umfang
- – Simples Gameplay

Steuerung: **80** Grafik: **73** Sound: **74**

MEHRSPIELER: –
EINZELSPIELER: **78**

FAZIT: Ein schön-schlichtes Remake mit aufgebohrtem Gameplay, schicker Optik und der Extraportion Charme für Retro-Liebhaber!

EA SPORTS FOOTBALL ACADEMY

Gehirn-Jogging? Wohl eher Gehirn-Football, denn in diesem Spiel ermittelt ihr euren Fußball-IQ!

TEXT Mark Elpers
BILDER N-ZONE

Ihr seid neu an der Football Academy, in der euch zu Beginn gleich ein bekanntes Gesicht willkommen heißt: Trainer-Legende Luiz Filipe Scolari fungiert als Academy-Meister und führt euch durchs Spiel. Sofort erhaltet ihr von ihm zwei Booster-Packs mit Spielerkarten, die ihr im Laufe des Spiels sammeln müsst, um eure Mannschaft zu erweitern. Wenn ihr beispielsweise euren Fußball-IQ anhand von 3 Minispielchen errechnet oder sonstige Aufgaben löst, erhaltet ihr weitere Spielerkarten, die auch euer virtuelles Sammelalbum mit der Zeit füllen. Im Stadion könnt ihr eure Mannschaft – wahlweise auch gegen menschliche Mitspieler – antreten lassen. Doch das „Fußballspiel" erinnert nicht etwa an *FIFA 09*, sondern eher an das Kartenspiel Quartett. Eure Manöver werden stets gegen die eures Gegenspielers abgewägt – habt ihr mehr Punkte, dann gewinnt ihr. Insgesamt ist der Titel sehr textlastig und das Spiel ist nur etwas für echte Fußballfans, die ihr Wissen auf die Probe stellen und eine Mannschaft managen wollen.

DIE WERTUNG DS

EA SPORTS FOOTBALL ACADEMY

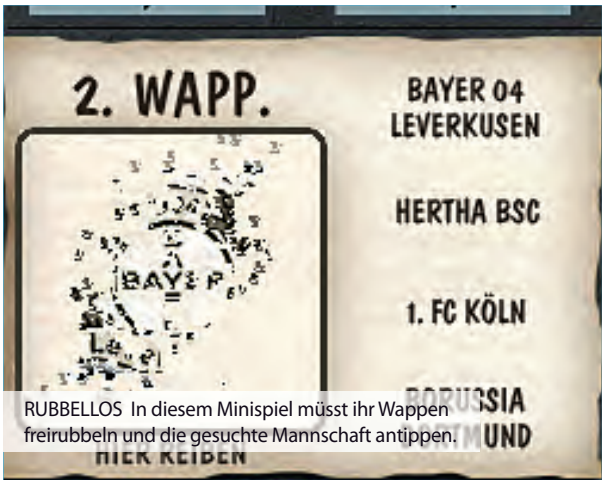
GENRE	Simulation
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	EA Sports
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	17. März
SPIELER	1-2

Steuerung: **76** Grafik: **69** Sound: **60**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
72	**70**

FAZIT: Fußball-Fanatiker mit viel Ahnung werden eine Zeit lang nett unterhalten. Für alle anderen ist der Titel auf Dauer zu trocken.

VERGLEICH Im „Fußballspiel" werden eure Skills verglichen. Wer mehr Punkte hat, darf seine Aktion ausführen.



RUBBELLOS In diesem Minispiel müsst ihr Wappen freirubbeln und die gesuchte Mannschaft antippen.

ENCHANTED FOLK AND THE SCHOOL OF WIZARDRY

Animal Crossing trifft Harry Potter auf dem DS?

TEXT Sebastian Billmeier
BILDER N-ZONE

Was passiert, wenn man den berühmtesten Hexenlehrling mit den Tieren aus *Animal Crossing* vereint? Genau, man erhält die Simulation *Enchanted Folk*. Darin startet ihr in der Rolle eines kleinen Magierlehrlings an der Universität für Magie und wollt euren Abschluss schaffen, um der größte Zauberer aller Zeiten zu werden. Und schon bald habt ihr alle Hände voll zu tun: in Echtzeit nutzt ihr Geschäfte für ausgiebige Shoppingtouren, nehmt an den Unterrichtseinheiten teil, trefft euch mit Freunden oder zaubert wild umher. Selbst verkuppelt werden ist möglich – doch an einer Schule müsst ihr euch natürlich immer vor üblen Gerüchten in Acht nehmen. Nachts hingegen geht es dann zur Geisterstunde zur Jagd auf die durchsichtigen Plagegeister! Ihr seht also schon, hier gibt es immer was zu tun! Grafisch sieht *Enchanted Folk* gut aus und ähnelt Nintendos *Animal Crossing* sehr, musikalisch ist es ebenfalls nett untermalt. Der Clou am Spiel ist aber der Online-Modus: So trefft ihr euch mit Freunden, tauscht Gegenstände eurer Wohnung aus, zaubert gemeinsam oder spielt einfach einmal Musik miteinander – eurem Tatendrang sind fast keine Grenzen gesetzt!

DIE WERTUNG DS

ENCHANTED FOLK AND THE SCHOOL OF WIZARDRY

GENRE	Simulation
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	Konami
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 35 Euro
TERMIN	12. März
SPIELER	1

Steuerung: **78** Grafik: **77** Sound: **73**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
78	**70**

FAZIT: Wer Animal Crossing mag, wird auch dieses Spiel lieben – vor allem mit anderen Spielern ist Spaß vorprogrammiert!

ABWECHLUNSGREICH Natürlich müsst ihr an der Universität für Magie auch am Unterricht teilnehmen.

NIEDLICH Grafisch erinnert Enchanted Folk stark an Nintendos beliebte Animal-Crossing-Reihe.

BLICK NACH JAPAN

Sebastian Stange kommentiert.

JAPAN BLEIBT INNOVATIV

Beim Schreiben dieser Doppelseite freute ich mich besonders über die Japan-Verkaufscharts für den Februar. Die vier meistverkauften Titel sind allesamt neu dabei und zeigen, dass es in Japan auch nach der Weihnachtszeit viele lohnende Neuerscheinungen gibt. In den US-Charts dominieren hingegen die klassischen Nintendo-Titel – und das seit Monaten. Erscheinen in den USA also einfach keine Top-Titel mehr? Das glaube ich nicht. Vielmehr scheinen die Japaner ein ganz anderes Einkaufsverhalten zu haben. Zwar ist es kein Wunder, dass sich die RPG-Hits *Final Fantasy* und *Mario & Luigi* extrem gut verkaufen, doch würden Amerikaner wie blöde eine Trommel-Simulation für die Wii kaufen? Und würde sich ein solches Spiel in den USA jemals öfter als *Wii Fit* verkaufen? Ich glaube kaum!

Mir scheint, dass Japaner Videospiele viel leichter akzeptieren. Sie wagen auch Einkäufe abseits der Superhits, die überall beworben werden. In *Taiko Drum Master Wii* trommeln sie beispielsweise in kunterbunter Optik zu Beethovens „Freude schöner Götterfunken". In den USA setzen die Wii-Besitzer lieber auf das sichere Pferd und bleiben bei *Wii Fit*, *Mario Kart* und Co. Das finde ich schade, denn gerade abseits des Mainstreams finden sich immer wieder Spieleperlen. Doch angesichts der Verkaufszahlen wird wohl kaum ein US-Entwicklerteam dazu ermutigt, etwas anderes als Fun-Racer oder Minispiel-Sammlungen zu veröffentlichen. Hoffentlich werde ich bald eines Besseren belehrt.

NEWS-TICKER

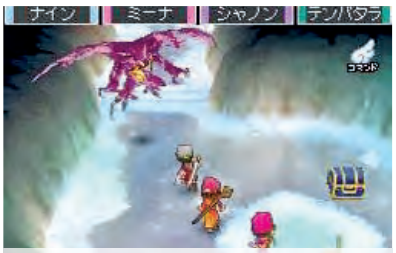
+++ MEHR MAD WORLD? Atsushi Inaba – Produzent von *Mad World* – ließ kürzlich verlauten, dass er sich durchaus vorstellen könne, einen weiteren Teil für die Wii zu produzieren. Dafür müsse es aber auch das nötige Interesse geben.

+++ GEHEIMNISVOLLE ANKÜNDIGUNG Vor Kurzem kündigte Masahiro Sakurai ein neues Spiel für die Wii an. Dazu gründete er ein neues Entwicklerstudio mit dem Namen Project Sora, für das momentan etwa 30 Mann arbeiten. Warum das spannend ist? Masahiro Sakurai erfand nicht nur *Kirby*, er war auch Designer von *Super Smash Bros. Brawl*. Egal, was da kommt – es wird groß!

DRAGON QUEST IX

Ein Bug ist schuld: Der RPG-Hit kommt verspätet raus!

PFERDE-TIGER-KRIEGER? Das Gegner-Design ist serientypisch abgefahren.



ALLES IM BLICK Diesen fiesen Gegner seht ihr bereits aus der Ferne.

AUF SCHATZSUCHE Die Karte auf dem oberen Screen zeigt verborgene Schätze.

EINZIGARTIGER STIL Das Charakter-Design ist typisch für die Spieleserie.

Eigentlich sollte *Dragon Quest IX* – der neueste und heiß ersehnte Teil der populären Rollenspielserie – bereits Ende März erscheinen. Doch Pustekuchen! Der Titel wurde überraschend auf Juli verschoben. Japans Rollenspielfans dürfte das ganz schon frusten, zumal es Gerüchte gibt, dass durch diese Verzögerung auch andere Square-Enix-Projekte später erscheinen könnten. Grund für die verspätete Veröffentlichung ist ein schwerwiegender Bug, der erst sehr spät entdeckt wurde. Zunächst hoffte man, ihn rechtzeitig beseitigen zu können, doch es dauert erheblich länger. Weitere Details gibt der Hersteller nicht preis.

Immerhin gibt es auch positive Neuigkeiten zu *Dragon Quest IX*. Beispielsweise wurde eine wirklich spannende Spielfunktion enthüllt. In einer Kneipe könnt ihr euch nämlich auf die Suche nach Online-Mitspielern begeben. Dazu betretet ihr das Lokal und klappt euren DS zu. Während ihr euch anderen Beschäftigungen widmet, treffen nach und nach die Spielfiguren anderer Zocker in der Kneipe ein. Ihr könnt ihre Kampf-Statistiken betrachten und sogar Schatz-Karten mit ihnen tauschen. Findet ihr einen idealen Partner, könnt ihr ihn auf eine Partie einladen. Und schon habt ihr einen Mitstreiter gefunden, ohne ihn aktiv zu suchen! **(sst)**

FEUER FREI! Natürlich dürfen spektakuläre Spezialattacken nicht fehlen.

JAPAN-CHARTS

Platz	Monat	Titel	Plattform
1	NEU	Mario & Luigi 3	DS
2	NEU	Final Fantasy CC: E.o.T.	DS
3	NEU	Detective Conan: Kin. Case Files	DS
4	NEU	Taiko Drum Master Wii	Wii
5	WE	Wii Fit	Wii

DS | **ROLLENSPIEL** | **Hersteller:** Square Enix, **Termin:** 11. Juli 2009 (Japan)

DAS MARIO-BRETTSPIEL

Eine bezaubernde Idee – doch leider nur ein Stück Bastelkunst

Manche Ideen sind zu schön, um wahr zu sein. Genau so verhält es sich mit dem bezaubernden Mario-Brettspiel, das die US-Designerin Ashley Buerkett mit viel Geduld aus Papier gezaubert hat. Das Spiel kommt mit stilvoller Acryl-Verpackung, Bastelbögen für Pilze und Schloss sowie zwei NES-Papiercontrollern. Doch ihr werdet dieses Spiel in keinem Laden finden, da es lediglich ein Stück Kunst ist. Aber das macht es nicht weniger schön. Wir sind jedenfalls von Ashleys Bastelarbeit begeistert. **(sst)**

LIEBE ZUM DETAIL Wer genau hinschaut, erkennt ein Pflaster auf dem Hügel ganz rechts. Na, wer erinnert sich an die passende Spielszene?

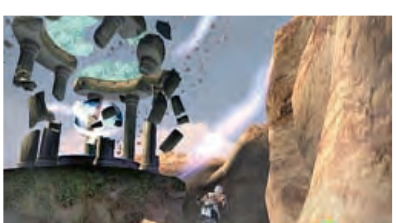
SONSTIGES | MARIO-KUNSTWERK | Hersteller: Ashley Lynn Buerkett **WEB:** ashleybuerkett.com

RYGAR: THE BATTLE OF ARGUS

Der Freeware-Klassiker bekommt ein WiiWare-Remake!

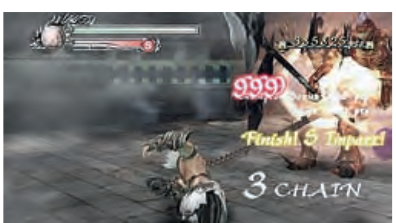
Ist euch schon einmal aufgefallen, dass die besten Action-Adventures für die Wii eigentlich Portierungen sind? *Bully: Die Ehrenrunde* und *Okami* basieren auf PS2-Vorlagen und selbst *Zelda: Twilight Princess* war ursprünglich für den GameCube geplant. Nun entlässt Tecmo den Recken Rygar auf die Wii und auch sein Abenteuer ist alles andere als neu. Bereits 2002 erschien es als *Rygar: The Legendary Adventure* für die PS2. Ist das also ein gutes Zeichen? Wir haben da leichte Zweifel, schließlich war die Vorlage bereits damals technisch nicht ganz aktuell und der Wii-Port wurde leider nicht aufgehübscht. Noch nicht einmal einen Widescreen-Modus bietet das Game. Immerhin war die Vorlage spielerisch äußerst unterhaltsam. Als heldenhafter Rygar metzelt ihr euch mithilfe dreier verschiedener Kettenschilder durch die griechische Götterwelt. Hoffentlich wirkt die Action etwas frischer als die Optik. **(sst)**

DICKER BROCKEN Die riesigen Bossgegner sehen nicht übel aus.



WANDERTAG Die Action wird immer wieder von Erkundung durchbrochen.

IDYLLE Bei solchen idyllischen Szenen würden wir am liebsten Urlaub buchen.



COMBO-FIEBER Wie im Genre üblich, bringen lange Schlagserien Bonuspunkte.

Wii | ACTION-ADVENTURE | Hersteller: Tecmo **Termin:** Erhältlich (USA)

AKTUELLES AUS DEN USA

Timo Klein berichtet.

TURBULENTER START INS JAHR
Liebe Leser, natürlich handelt es sich bei dieser Kolumne kaum um eine Live-Berichterstattung. Da ich jedoch gerade die Verleihung der Oscars verfolge, möchte ich wenigstens meine Freude über „unseren" Gewinn der Auszeichnung für den besten Kurzfilm übermitteln. Wenigstens eine gelungene Großveranstaltung diesen Winter, der Superbowl hat mich jedenfalls nicht die Bohne interessiert. Football außerhalb der Wii ist einfach öde.

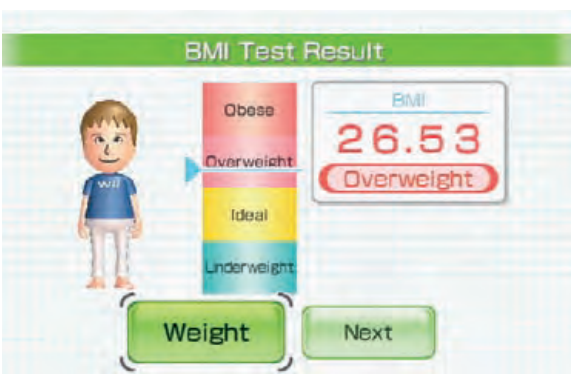
Ein wenig mehr versprochen hatte ich mir auch vom Nintendo-Superstore vor Ort. Zumindest, was die Größe betrifft. Durch die exklusive Adresse mitten im Rockefeller-Center ist leider schon nach zwei Stockwerken Schluss, was allerdings nichts über die Qualität aussagt. Hier leuchtet wirklich alles futuristisch weiß und blau und es gibt genügend Konsolen, an denen man seine Wunschtitel antesten darf. Anders als im Kaufhaus an der Ecke sogar unter freundlicher Anleitung durch die Mitarbeiter.

Selbst wenn man schon fast alles besitzt, lohnt sich hier der Kauf einer beliebigen Kleinigkeit – und die Chancen sind groß, exklusivere Fanartikel zu ergattern. In jedem Fall gibt es nämlich eine NYC-Tragetasche dazu, mit welcher man überall positiv auffällt. Ich habe mein Exemplar schweren Herzens samt des bunten Plüsch-Yoshis zu Weihnachten verschenkt – aber es findet sich bestimmt noch ein Zelda-Schlüsselanhänger, damit die nächste Tüte mir gehört!

+++ BOLL RÄUMT AB Ende Februar wurden in den USA nicht nur die Oscars, sondern auch Goldene Himbeeren verliehen. Damit werden die miesesten Filme und schlechtesten Schauspieler „geehrt". Großer „Sieger" ist unser Landsmann Uwe Boll, der neben dem Award für die schlechteste Regie auch einen Preis für sein Lebenswerk einheimste. Glückwunsch, Uwe!

+++ SPECTROBES FÜR Wii Disney Interactive lässt die Spectrobes nach zwei erfolgreichen DS-Episoden endlich auf die Wii los. *Spectrobes: Origins* beleuchtet die Vorgeschichte der Handheld-Spiele und soll im Herbst 2009 exklusiv für Wii erscheinen. Das Ausgraben der Fossilien wird diesmal in einer 3D-Umgebung stattfinden.

USA-CHARTS



Platz	Monat	Titel	Plattform
1	11	Wii Fit	Wii
2	10	Wii Play	Wii
3	8	Mario Kart Wii	Wii
4	WE	Mario Kart DS	DS
5	WE	Nintendogs	DS

Wii CARRY BAG

Ihr seid stolzer Wii-Besitzer und schleppt die Konsole öfter für gemeinsame Zock-Sessions zu einem Kumpel? Dann könnte sich die passende Tragetasche von Brooklyn als überaus nützlich für euch erweisen. Das schwarze Zubehörteil sorgt dank eingearbeiteter Verstärkungen für optimalen Schutz während des Transports und bietet Platz für Konsole, Wii-Fernbedienung, Nunchuk-Controller, Netzteil und Anschlusskabel. Weitere Features: Ein längenverstellbarer Umhängegurt, fünf Einschübe für Spiele-CDs, drei kleine Fächer sowie ein separates Außenfach für weitere Kleinteile. Der Clou: Ist der Taschenboden aufgeklappt, kann die Nintendo Wii angeschlossen werden, ohne sie aus der Tasche zu nehmen.

NEUHEIT

TYP	Aufbewahrung/Transport
HERSTELLER	Brooklyn
WEB	brooklyn.de
TERMIN	Erhältlich
PREIS	ca. 25 Euro

Wii FIT PREMIUM PACK

Es lebe der Sport! Das denken sich wohl auch die Konsolenzubehör-Hersteller, die den Markt jüngst mit allerlei Utensilien für das Balance-Board überschwemmen. Das vorliegende Komplettpaket kommt aus dem Hause BigBen und beinhaltet eine robuste Tragetasche, eine Silikonhülle und ein Akku-Pack samt USB-Ladekabel, eine Turnmatte, eine Gürteltasche für die Wii-Fernbedienung, zwei Schweißbänder und einen Schrittzähler. Der praktische Nutzwert aller Einzelteile variiert. Während Tasche, Silikonhülle und Akku durchaus ihre Daseinsberechtigung haben, sind die restlichen Parts wie die Turnmatte eher eine nette, zuweilen überflüssige Dreingabe. Dafür ist die UVP von 45 Euro relativ happig. Erhältlich in den Farben Schwarz, Blau, Grau und Grün.

NEUHEIT

TYP	div. Zubehör
HERSTELLER	BigBen Interactive
WEB	bigben-interactive.de
TERMIN	Erhältlich
PREIS	ca. 40 Euro

CHARGING KIT STATION

Eine weitere Ladestation gesellt sich zum breiten Repertoire des Wii-Zubehörs: Die Charging Kit Station von Speedlink kommt im schicken Wii-Weiß daher und ersetzt den Standfuß der Konsole. Die Wii findet ihren Platz in der Mitte des Gerätes, daneben lassen sich zwei Wii-Fernbedienungen einstecken. Zwei Akku-Packs liegen dem Gesamtpaket bei, die bei Kontakt automatisch aufgeladen werden, die Akkus sitzen fest und sicher in den Controllern. Zusätzlich ist die Ladestation mit einem Lüfter versehen, der leider ein wenig zu laut ist. Auf Wunsch könnt ihr den Heuler aber mit einem Schalter an der Rückseite abschalten, die Akkus werden aber weiterhin aufgeladen. Bei eingeschaltetem Lüfter leuchtet ein blauer Ring an der Unterseite, der sich prima in die Wii-Optik einfügt.

DIE WERTUNG

TYP	Akku-Ladestation
HERSTELLER	Speedlink
WEB	speedlink.de
TERMIN	Erhältlich
PREIS	ca. € 30,-
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend

- \+ Standfuß und Ladestation in einem
- \+ 2 Akkus im Lieferumfang
- \+ Lauter Lüfter (abschaltbar)
- − Preis könnte günstiger sein.

WERTUNG ●●●○○

FAZIT: Zwar ist die Charging Kit Station nicht gerade billig, bietet Besitzern von zwei Wii-FBs aber ein solides Gesamtpaket.

Wii WILL ENTERTAIN YOU!

- 14 % Preisvorteil!
- Gratis-Prämie!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- Exklusiv für Abonnenten: DVD mit jeder Ausgabe!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: N-ZONE weiterempfehlen und ein Top-Game GRATIS abgreifen!

Harvest Moon: Magical Melody (Wii)
In *Harvest Moon: Magical Melody* bewirtschaftet ihr einen Hof, produziert Getreide, Milch, Eier und Wolle, verdient Geld damit und erweckt die Erntegöttin zu neuem Leben. Und nach der Arbeit könnt ihr auf ländlichen Festen oder in Minispielen mit bis zu drei Freunden ausspannen. So spaßig war der Weg zurück zur Natur noch nie.
Prämien-Nr.: 003408

Boom Blox (Wii)
In *Boom Blox* müsst ihr mithilfe der Wii-Fernbedienung Konstrukte aus Blöcken zum Einsturz bringen. Das knifflige Vergnügen bietet euch 300 Levels und darüber hinaus einen Mehrspieler-Modus für bis zu vier Spieler. Mit dem komplexen Editor baut ihr zudem eigene Levels und könnt diese via Internet an Freunde schicken.
Prämien-Nr.: 003462

FIFA 09 (Wii)
Das Warten hat ein Ende: *FIFA 09* ist endlich da und begeistert durch eine ganze Reihe neuer Ideen und durch ein noch besseres Gameplay, als es die Vorgänger bieten konnten. Fußballfans kommen hier voll auf ihre Kosten und dürfen sich wie jedes Jahr natürlich über die Original-Lizenzen für Ligen, Vereine und Spieler freuen.
Prämien-Nr.: 003510

Need for Speed: Undercover (Wii)
Verdeckt ermitteln und Vollgas fahren! Das ist das Motto im neuesten Teil der erfolgreichen *Need for Speed*-Reihe. Dank der schicken Optik, der coolen Sounds und vor allem der tollen Präsentation der spannenden Story kann man *Undercover* jedem ans Herz legen, in dessen Adern auch nur ein Tröpfchen Benzin hat!
Prämien-Nr.: 003549

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

JA, ich möchte das N-ZONE-Plus-Abo mit DVD!
(€ 54,70/12 Ausg.; Ausland: € 66,70/12 Ausg.; Österreich: € 62,20/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämien-Nr.

Lieferung nur, solange Vorrat reicht

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

PN PR 47

❑ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)*

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

„Überzeugt das „neue“ Pikmin wirklich so sehr?“

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über alle Briefe und Mails, die uns erreichen, und bemühen uns, all eure Fragen zu beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail: redaktion@n-zone.de

LESERZITATE

Ich bin mir sicher, dass bald auch wieder richtige Kracher von Nintendo kommen werden.
Steffen

Ich finde diese neue Idee mit dem „Kind Code“ von Nintendo überhaupt nicht gut. Wo bleibt denn da der Spaß, wenn man schon alles „vorgekaut“ serviert bekommt und man nur noch den Anweisungen folgen muss, damit man ein kniffliges Rätsel lösen kann?
Matthias B.

Ich spiele in der letzten Zeit fast ausschließlich Nintendo DS und ich muss sagen, aufgrund der riesigen Fülle an tollen DS-Spielen halte ich den DS für den besten bisher erschienenen Handheld.
Marc S.

Ich bin gespannt, wann Nintendo die nächste Konsole ankündigt. Ich wette, auf der E3 2010!
Robert

Ich find´s voll langweilig. Jetzt bringt Nintendo alte Cube-Games auf die Wii und erwartet auch noch, dass wir uns alle freuen. Sind die bekloppt?
Jacob R.

LOHNT PIKMIN NPC?

Liebes N-ZONE-Team,

Dass ihr die beste Nintendo-Zeitschrift seid, hört ihr wohl oft genug, dennoch musste es an dieser Stelle noch mal erwähnt werden.
Ich schreibe euch nicht ohne Grund. In der aktuellen Ausgabe berichtetet ihr über das „neue“ *Pikmin*-Wii-Remake und ich wollte fragen, ob es außer der besseren Grafik und der überarbeiteten Steuerung noch andere Neuerungen wie Bonus- oder Zusatz-Levels gibt.
Denn ich habe die Möglichkeit, mir dasselbe Spiel (jedoch in der GC-Fassung) mit *Super Mario Sunshine*, *Second Sight* und *Luigi's Mansion* für ungefähr 30 Euro zu kaufen. Da lohnt es sich meiner Meinung nach nicht, für denselben Preis nur EIN Spiel zu kaufen. Was empfehlt ihr mir? Überzeugt das „neue“ *Pikmin* wirklich so sehr?

Außer dem neuen 480p- und Breitbild-Modus, einer neuen Speicher-Funktion und der komplett neuen Steuerung ist es dasselbe Pikmin wie auf dem Cube. Auf beiden Plattformen ist das Spiel empfehlenswert. Du musst entscheiden, ob die wenigen neuen Features den Preis wert sind. Wenn du aber gut mit dem Cube-Pad klarkommst und noch keinen Breitbild-Flachbildschirm hast, greif ruhig zur Cube-Version.

Die zweite Frage lautet: Kann man Speicherstände von GC-Spielen nur auf eine Memorycard speichern oder auch auf SD-Karte?

MfG
euer treuer Abonnent
Erik Schulenburg

Spielstände von Cube-Spielen kannst du nur auf GameCube-Speicherkarten speichern. Ein Export auf die SD-Karte ist leider nicht möglich!

DREI FRAGEN

Liebe N-ZONE,
ich weiß, ich schreibe euch zum x-ten Mal, aber meine Gedanken möchte ich einfach mit euch teilen.

Nur zu, wir freuen uns immer über Post!

Gibt es irgendeinen Anhaltspunkt für ein neues *Earthbound* für Wii in welcher Form auch immer (Also VC oder als neues Spiel)?

Nein, leider nicht. Das Spiel sollte offenbar bereits in den USA auf der VC verfügbar sein, wurde aber bislang zurückgehalten. Möglicherweise hat dies rechtliche Gründe.

Was ist eigentlich aus dem SNES-Controller geworden, den man für VC-Spiele verwenden kann, den japanische Club-Nintendo-Mitglieder erhielten, wenn sie 400 Sterne hatten? Ist zwar schon etwas her, aber ich dachte, der würde hier auch erscheinen. Habt ihr etwas Neues davon gehört? Vielleicht wissen ja einige Leser etwas davon.

In Japan ist das gute Stück seit einigen Tagen erhältlich, aber nur in sehr geringen Stückzahlen. Unser Tipp, sofern du ihn unbedingt haben möchtest: Gleich zuschlagen, wenn du ihn irgendwo findest. Das Teil dürfte in einigen Jahren extrem rar sein. Allerdings bedenke, dass der Preis sehr hoch sein kann (80 Euro aufwärts).

Zuletzt eher eine Bitte: Könntet ihr eure allererste N-ZONE vielleicht noch einmal drucken lassen, denn mich würde es brennend interessieren, wie diese damals aussah, wer dort Redakteur war, usw. Könnt ihr das einrichten?

Die erste N-ZONE hatten wir vor knapp 2,5 Jahren bereits als Nachdruck einer Premium-Ausgabe beigelegt. Vielleicht überlegen wir uns irgendwann noch einmal einen zweiten Nachdruck, falls unsere Leser das wünschen.

Mit freundlich Grüßen
Sary M.

VORSCHAU ZU MONSTER HUNTER 3?

Hi liebe N-ZONE-Redaktion,
Da ich Echsen und Dinos voll Hammer finde, interessiert mich logischerweise auch *Monster Hunter 3*. Könntet ihr deshalb in der nächsten N-Zone eine Vorschau von dem Game machen?
Das wäre echt nett …
Viele Grüße,
euer treuer N-ZONE-Leser Sto93

Hallo Sto93,
Wir haben bereits in den Importnews über das Spiel berichtet und werden definitiv eine Vorschau bringen, sobald feststeht, dass das Spiel auch in Europa erscheint. Es macht ja nicht wirklich Sinn, einen großen Bericht zu bringen und dann kommt das Spiel bei uns gar nicht heraus. Zudem dauert es wohl noch recht lang, bis Monster Hunter 3 überhaupt irgendwo rauskommt. Als kleinen Trost spendieren wir dir aber einen tollen Screenshot vom Game!

ECHSENJAGD Monster Hunter 3 wird in Japan sehnlichst erwartet, doch auch hier hat es schon Fans.

WOHIN MIT DER SPIELIDEE?

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich habe da mal eine Frage an euch, die mir schon seit längerer Zeit unter den Nägeln brennt. Ich habe eine tolle Spielidee für einen *Tales-of*-Ableger für die Wii und weiß nicht, wie man sich mit Namco verständigen kann. Könnt ihr mir da helfen? Im Übrigen lese ich euer Magazin schon eine ganze Weile und finde es klasse, obwohl mir der Importtest schon ein bisschen fehlt. Macht auf jeden Fall so weiter.
Martin

Danke für das Lob, Martin. Bezüglich deiner Anfrage möchten wir dir keine allzu großen Hoffnungen machen. Die Chancen sind gering, dass deine Anfrage bis zu den Entscheidern vordringt. Aber wer nicht wagt, der nicht gewinnt. Wende dich also – unbedingt in Englisch! – an die Mail-Adresse webmaster@namcobandaigames.eu oder support@namcobandaigames.com. Oder Du schickst einen Brief an „Namco Tales Studio, 6 Central Building, 2-10-6 Kita-otsuka Toshima-ku, Tokyo 170-0004, JAPAN". Viel Erfolg!

KREATIV-WETTBEWERB

Super-Smash-Kreativ-Wettbewerb

In unserem neuen Wettbewerb müsst ihr kreativ werden und uns selbst gemachte Leserpost zum Thema *Smash Bros.* schicken. Ihr könntet etwa ein Bild oder einen Comic zeichnen. Oder ihr bastelt eine Collage. Oder ihr nehmt einen Song auf. Oder ihr backt einen *Smash-Bros.*-Kuchen. Oder ihr schreibt eine *Smash-Bros.*-Kurzgeschichte. Oder, oder, oder ... Uns ist alles recht, solange ihr eine pfiffige Idee habt. Wir sind extrem auf eure Einsendungen gespannt.

Der aktuelle Gewinner ist Markus Geibel aus Nürtingen, der am PC einen Yoshi-Drum&Bass-Track gebastelt hat. Seine Ausgangsmaterialien: Die Yoshi-Samples aus *Smash Bros. Melee* und die Titelmelodie aus *Super Mario World*. Das Ergebnis: Geschmackssache, aber auf jeden Fall wunderbar kreativ! Ihr wollt den Song hören? Kein Problem! Klickt auf www.n-zone.de und sucht dort nach „Yoshi-Song".

EINSENDESCHLUSS:
23. März 2009
DAS GIBT ES DIESEN MONAT ZU GEWINNEN:
Sonic und der Schwarze Ritter (Wii)

Schickt uns euere Kreativ-Einfälle einfach per Post oder Mail an unsere Leserbrief-Adresse. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

YOSHI-CD Nicht nur im Song, auch in der Verpackung steckt viel Arbeit!

SCHRITT FÜR SCHRITT ZUR RICHTIGEN NINTENDO-SAMMLUNG

Unser Leser Björn Baranski zeigt euch Hochkaräter einer guten Sammlung und verrät, was man alles haben muss!

DIE KOLUMNE

Christoph Kraus schreibt mit dem Herzen eines Fans.

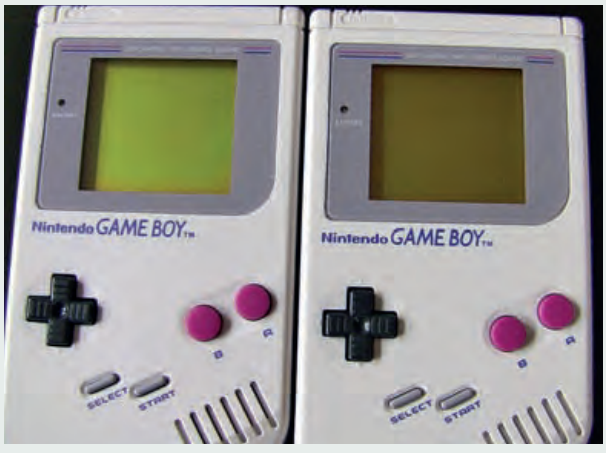
SAMMELN, ABER RICHTIG!
Oft versucht, selten erreicht: Wenn es darum geht, sich eine Nintendo-Sammlung aufzubauen, genügt es nicht, seine 18 Wii-Spiele neben die 23 DS-Games im Regal einzureihen. Da muss schon deutlich mehr passieren. Sammlerboxen helfen da beispielsweise: Die Collector's Box zu den *NES Classics* macht in jeder Vitrine was her, ebenso die zugehörige Game Boy Advance SP Limited Edition im Look des 8-Bit-Brotkastens. Wenn dann noch ein paar kultige Spiele in ihrer Originalverpackung hinzukommen – gepaart mit Retro-Postern und einer wuchtigen Statue im Regal –, ist man auf dem besten Weg zur ultimativen Fan-Bude. Wie diese aussehen kann, hat unser Leser Björn Baranski für euch auf dieser Doppelseite zusammengestellt. In dieser Ausgabe gibt's darüber hinaus den Startschuss zur Rubrik „Was macht eigentlich …?", wo wir frühere Helden des Spielerforums erneut vorstellen möchten: Was machen die Leser von einst heute, warum haben sie es seinerzeit ins Heft geschafft und wie hat sich ihr Spielegeschmack verändert? Wenn auch ihr dabei sein wollt: Mail an spielerforum@n-zone.de genügt!

SUPER-NINTENDO-ROLLENSPIELE ALS BIG BOX

In den Neunzigern veröffentlichte Nintendo in Europa zahlreiche Square- und Enix-RPGs in einer großen Box. Die Verpackung enthielt nicht nur das herkömmliche Modul, sondern auch noch einen zumeist 76-seitigen Spieleberater mit Lösungstipps. De facto existieren als PAL-Version von *Illusion of Time*, *Secret of Mana*, *Secret of Evermore*, *Lufia*, *Mystic Quest Legend* und *Super Metroid* solche Big Boxes. Aber Achtung, *Super Metroid* ist auch als normale Packung in der Classic-Serie erschienen. Darauf pfeifen Fans bekanntlich! Aufgrund hoher Preise und häufig verknickter Anleitungen ist es allerdings leicht knifflig, an all diese Super-Nintendo-Boxen im halbwegs anständigen Zustand heranzukommen.

SAMMLERHÜRDE ●●●●○

DIE ORIGINAL-GAME-BOYS



Jeder kennt ihn, jeder liebt ihn. Die Rede ist vom kultigen Game Boy, oder wie wir ihn gerne nennen, „Pausenbrotbox". Jeder ernsthafte Nintendo-Fan sollte das Gerät mindestens einmal besitzen – oder so wie Björn alle Modelle, inklusive des Japan-exklusiven Game-Boy-Light-Modells (mit Beleuchtung). Achtet aber darauf, dass das Gerät vollständig ist. Dazu gehört auch die Plastikabdeckung für den Linkkabel-Anschluss. Wer was auf sich hält, besitzt natürlich auch mindestens eines der beiden Original-Nintendo-Akku-Packs. Schließlich wäre es doch schade, wenn mitten im letzten Boss-Gefecht die Batterie zur Neige ginge. Allzu rar ist der Game Boy ohnehin nicht, sodass ihr schon relativ schnell und günstig zu dieser kleinen, aber feinen Sammlerperle gelangt.

SAMMLERHÜRDE ●●○○○

ALLE NINTENDO-SOUNDTRACKS

Genug gezockt? Gut. Dann schmeißt doch eine der folgenden CDs in eure Anlage und genießt den abgefahrenen Soundtrack dieser früheren (offiziell in Europa erhältlichen) Nintendo-Soundtracks: *Super Mario 64*, *Donkey Kong Country*, *Lylat Wars*, *Diddy Kong Racing*, *Donkey Kong 64*, *Banjo-Kazooie*, *Yoshi's Story*, *Ridge Racer 64*, *Baten Kaitos*, *N64 Y2K Millennium Trax*, *Pokémon*, *Sound Adventures*, *Majora's Mask*, *Ocarina of Time* (*Vol. I* & *II*) und *Final Fantasy Crystal Chronicles*, *Super Mario Galaxy* (auch als 2er-CD-Set erhältlich). Die Scheiben sind allerdings teilweise extrem selten und daher ist es kein leichtes Unterfangen, an manche Discs heranzukommen. Die Preise sind entsprechend hoch, ebenso der Raritäts-Faktor auf Auktions-Seiten im Netz.

SAMMLERHÜRDE ●●●●○

EINE HANDVOLL JAPANISCHER IMPORTVERSIONEN

Um eure Kumpels zu beeindrucken, dürft ihr euch natürlich nicht nur auf PAL-Versionen konzentrieren. Wahre Zocker holen sich den einen oder anderen Titel aus Übersee – und bezahlen im Falle von Retro-Spielen sogar oftmals weniger Geld, als man hierzulande dafür blecht. Beachtet aber, dass ihr auch über die jeweilige Konsole verfügen müsst oder im Falle des SNES über einen der zahlreichen Import-Adapter. Allerdings laufen nicht alle Spiele mit Adapter. Nichts ist peinlicher, als ein Spiel zocken zu wollen, das dann aber

nicht funktioniert. Bei der Wii gibt es derzeit keine legale Alternative zu einer zusätzlichen Import-Konsole, denn im Ausland erworbene Spiele laufen größtenteils nicht mehr auf PAL-Systemen.

SAMMLERHÜRDE ●●●○○

ALLE NINTENDO-VHS-KASSETTEN

Dazu zählen *The King of the Jungle*, *Feel Everything*, *The New Dimension of Fun* und *Wieviel 3-D hältst du aus?*. Die Videos wurden einst als Promo-Material im Handel verteilt, sind daher nicht allzu selten, aber teilweise nicht ganz billig. Die erste Videokassette (*The King of the Jungle*) war seinerzeit dem *Club Nintendo*-Magazin beigelegt und gab Einblick in die Entstehung von *Donkey Kong Country*. Das Bild stammt aus Christophs Sammlung.

SAMMLERHÜRDE ●●●○○

NERDIGE NINTENDO-BRETTSPIELE

Vor 15 Jahren, zur Blütezeit des Mario-Franchises, gab es im Handel zahlreiche Brettspiele rund um den Kult-Klempner. Darunter dieses kuriose Bluff-Kartenspiel oder das offizielle *Super Mario Bros.*-Brettspiel von Schmidt Spiele. Wer außerdem noch z. B. den kultigen Super-Mario-Wecker besitzt, der Mitte der Neunziger angeboten wurde, ist auf dem besten Weg zum ultimativen Mario-Fan.

SAMMLERHÜRDE ●●●○○

WAS GAR NICHT GEHT

N-ZONE und Björn sprechen Klartext: Das sind die absoluten Tabus beim Aufbau einer Nintendo-Sammlung!

Nur-Modul-Sammlungen
Es soll Leute geben, die ihre Spielhüllen und Anleitungen in den Müll werfen und lediglich die Cartridges behalten. Das mag zwar okay sein, wenn man nur eine Handvoll DS-Spiele besitzt und diese in einer eigenen Tasche aufbewahrt, aber Sammlern darf so etwas unter keinen Umständen passieren. Auch Zubehör wie die Game Boy Camera muss stets mitsamt Originalkarton archiviert werden, ist doch klar.

Kabelgewirr in Ramschkisten
Wo ist eigentlich der Vier-Spieler-Adapter fürs NES verstaut? Und wo finde ich die N64-Speicherkarte mit dem Spielstand von *Extreme-G*? Solche Fragen sollten euch nicht quälen. Wer seine Controller und Spiele in Kisten aufbewahrt, die so proppenvoll sind, dass man Kabel nur schwerlich vom Rest trennen kann, hat etwas falsch gemacht. Also: Kartons und Kisten sinnvoll ordnen, nicht planlos „zumüllen"!

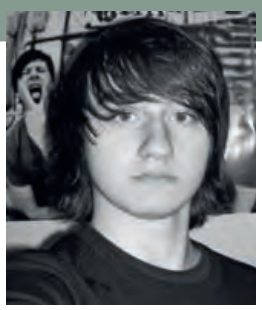
Sinnloser Krempel
Ganz ehrlich: Braucht jemand ein Wii-Wärmekissen? Oder ein Bündel Nintendo-Kugelschreiber, die auf der Games Convention 2006 verteilt wurden? Pokémon-Lutscher vom Pokémon Day 2004 sind genauso sinnfrei wie ein *Wii Fit*-Schweißband. Solche Artikel sind in einer Sammlung zwar durchaus interessant, aber sie sollten keinesfalls quer im ganzen Regal verteilt werden. Faktor Staub-Anhäufung!

Scheu vor anderen Konsolen
Selbst der engstirnigste Nintendo-Fan muss zugeben, dass andere Mütter auch schöne Töchter haben. Dieses Eingeständnis gilt heute wie damals. Deshalb ist es absolut keine Schande, wenn neben Super Nintendo, NES und Wii auch eine PSone steht. Oder eine Dreamcast. Björn ist beispielsweise großer Atari-Fan und hat seinem Baby, dem Jaguar mit dem seltenen CD-Laufwerk, einen Ehrenplatz im Regal gewidmet. Außerdem befindet sich noch ein selbst gemoddeter silberner Jaguar in seinem Besitz. Dieser wohnt in einem eigens dafür ausgebauten Koffer. Wen wundert's: Björn veranstaltet sogar das beliebte Retro-Gaming-Fantreffen „e-jagfest" (www.jagfest.org/euro).

Originalverpackte Spiele
Videospiele sind toll. Videospiele machen Spaß. Videospiele sind dazu da, um gespielt zu werden. Die rote Karte ergeht daher an nutzlose Sammlungen voller originalverpackter Games. Was bringt das beste Spiel (wie hier im *Bild Excite Bike 64*), wenn man es nicht zockt, sondern nur ansieht? Na eben: nichts. Sagt zumindest die N-ZONE-Redaktion.

INTERVIEW MIT WiiTOWER.DE

Die Jungs der Wii-Fansite Wiitower sind Partner von www.n-zone.de und lieferten sogar schon den einen oder anderen Gastkommentar. Hier stellen sie ihr Online-Baby vor.



N-ZONE: Was ist eure Sicht zum Thema „2 Jahre Wii“?
Pascal: Die ersten beiden Jahre mit der Wii waren bis auf die eine oder andere Perle recht durchschnittlich besetzt. Doch so langsam kommt die Wii auch bei den vernachlässigten Genres in Schwung. Spiele wie *MadWorld*, *Monster Hunter 3*, *The Conduit*, *Dead Space Extraction* und einige kommende Nintendo-Hits bedienen echt jeden Sektor, den man sich als Vielspieler wünscht. Wir sind nach der ersten Durststrecke für die Jahre 2009 und 2010 recht positiv gestimmt!

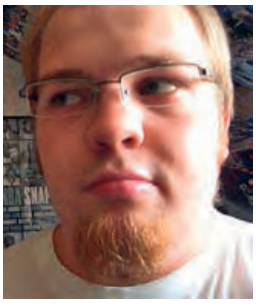
Warum schreibt ihr eigentlich nur über die Wii? Spielt ihr etwa nicht DS?
Dennis: Das Thema Wii ist schon umfangreich genug! (lacht) Wir sind jetzt schon quasi 24 Stunden mit Wiitower.de beschäftigt, sodass momentan einfach keine Kapazitäten für das noch größere Themengebiet DS vorhanden wären. Allerdings werden wir wahrscheinlich einen Einstieg wagen, wenn Nintendo irgendwann einen richtigen Nachfolger für den DS auf den Markt bringt.

WiiSpeak, Freundescodes, Online-Turniere: Wie oft nutzt eure Redaktion die Funktionen der Wii?

Holger: Einige der Redakteure nutzen WiiSpeak bereits seit dem Release. Wir sind bis auf einige Kleinigkeiten ziemlich zufrieden. Ich persönlich hatte noch nicht die Möglichkeit, es zu testen, werde es mir aber spätestens für die Online-Ballereien mit *The Conduit* zulegen. Wo wir auch schon bei den Online-Turnieren und den dazugehörigen Freundescodes sind: Viele können das System ja nicht leiden und es hat auch wirklich einige Nachteile. Wir sind der Meinung, dass Nintendo im Online-Bereich zwar noch einiges an Nachholbedarf hat, doch spätestens zur nächsten Konsolen-Generation werden sie das Thema hoffentlich im Griff haben. Spiele wie *Mario Kart Wii*, *The Conduit* oder *Animal Crossing* zeigen zumindest schon einmal die richtige Richtung.

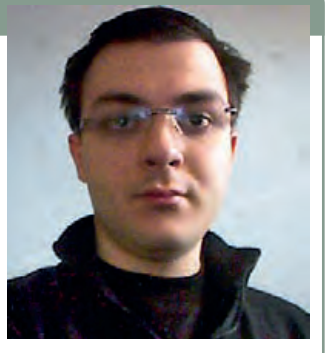
Welcher neue (bislang noch nicht angekündigte) Kanal muss dringend auf die Wii?
Daniel: Ganz klar ein Demo-Kanal. Welcher Spieler wünscht sich nicht, Wii-Spiele als Demo-Version herunterzuladen und vor dem Kauf zu testen? Das würde zudem auch noch einen zusätzlichen Kaufanreiz erzeugen. Auch ein Onlineshop für Retail-Games wäre in unseren Augen interessant. Doch da fehlt es der Nintendo-Konsole ein wenig an Speicherkapazität.

Wie geht eure Website in die Zukunft?
Holger: Wir haben gerade erst unsere komplett neue Webseite online gestellt. Das Design ist brandneu und wir bieten einiges an neuen interaktiven Features, die noch mehr Bindung zu den Usern aufbauen sollen. Neben mir, Dennis, Pascal, Daniel und unserem Programmierer Andi bekommen wir mit Benny auch noch Zuwachs im Team. Nach monatelangem Schuften für die neue Wiitower-Webseite machen wir aber jetzt erst einmal eine Pause, was großartige Neuerungen betrifft, und werden Ende März mit unseren Partnern von Rawiioli.de einen geselligen internen Redaktionstreff veranstalten.



WAS MACHT EIGENTLICH ... MARKUS STEININGER?

Frühere Helden des Spielerforums melden sich zurück und erzählen, warum sie damals in der N-ZONE standen!



N-ZONE: Du warst vor einigen Jahren bereits zu Besuch in unserer Redaktion. Kannst du für unsere Leser noch mal kurz zusammenfassen, warum, weshalb und wieso?
Markus: Ich hatte wie jeder N-ZONE-Leser erfahren, dass ihr vier Lesern die Chance gebt, *New Super Mario Bros.* vorzeitig bei euch in der Redaktion anzuzocken. Aber Christoph war von meinem Highscore in *Wario Ware Touched!* so begeistert, dass ich die Chance bekam, in die Redaktion zu fahren und live vor Ort den Rekord noch einmal aufzustellen und exklusiv auf DVD zu kommen. Ich war leider zu aufgeregt und schaffte es nicht, noch einmal den Rekord zu brechen. Aber dafür lernte ich sehr sympathische Leser und Redakteure kennen, wurde durch das Gebäude geführt, bekam das Spiele-Archiv zu Gesicht und exklusive Infos über die noch nicht erschienene Wii. Es war ein sehr unterhaltsamer und unvergesslicher Tag.

Du hast neulich einen Trick herausgefunden, wie man bei *Castlevania* kräftig aufleveln kann, ohne überhaupt spielen zu müssen. Wie kommt man auf so schräge Ideen?
Da ich zu der Zeit *Castlevania: Circle of the Moon* spielte, wollte ich nur eine Übersichtskarte des Spiels aus dem Internet heraussuchen. Dabei erfuhr ich von einem Trick, wie man ganz schnell 99 Gegengifte erhalten kann. Man stellt sich einfach unter einen Schlangenhaufen und setzt die Spinning Attack ein. Den Trick hab ich sofort ausprobiert. Doch nach einiger Zeit tat mir der Daumen weh. Gleichzeitig bemerkte ich aber auch, dass ich nicht nur Gegengift, sondern auch für jede herabfallende Schlange einen Erfahrungspunkt erhalte. So erkannte ich, dass man den Charakter ganz leicht aufleveln kann. Deswegen spielte ich das Spiel einfach mit dem Game Boy Player, dem GC-Controller und ein paar Streichhölzern (damit die Tasten dauerhaft gedrückt sind). Diese Methode war viel angenehmer für meinen Daumen und ich musste nicht am Spiel selbst teilnehmen.

Was machst du inzwischen eigentlich? Und hast du noch Zeit zum Zocken?
Zurzeit befinde ich mich im dritten Ausbildungsjahr zum Steuerfachangestellten. Im Mai 2009 steht dann die Abschlussprüfung an und im Juni 2009 auch noch die mündliche Prüfung. Deswegen bin ich zurzeit eher mit Lernen als mit Spielen beschäftigt. Aber nach den Prüfungen greife ich wieder an und freue mich auf die Neuheiten, die uns in diesem Jahr als Nintendo-Fans noch erwarten. Auf die E3 2009 bin ich sehr gespannt. Nintendo ist uns Hardcore-Gamern einfach wieder neue und alte Franchises schuldig, die uns nicht nur begeistern sollen, sondern auch verdeutlichen, dass wir uns für die richtige Konsole entschieden haben. Nämlich die Wii. In diesem Sinne: Wii Love to Entertain you!

Holst du dir eigentlich den DSi?
Optisch hat sich der Handheld kaum weiterentwickelt. Die Multimedia-Funktionen an sich sind ein nettes Beiwerk, aber nicht der Rede wert. Negativ anzumerken ist der grundlos wegrationalisierte GBA-Schacht und die Ländersperre bei DSi-Spielen. Aber als treuer Fan schlägt man am Ende ja doch wieder zu. (lacht)

DAS TOTAL VERRÜCKTE N-ZONE-EVENT! powered by SEGA

Diesmal: Christoph wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen.

1. Ihr haltet den NES Zapper in eurer Hand und zielt in Richtung Kamera.
2. Im Hintergrund läuft Level 5-4 aus Super Mario Bros. auf einem Fernseher.
3. Auf eurer Schulter befindet sich eine Plüschfigur aus dem Mario-Universum.

Falls er nicht Recht hat und drei Leser die oben genannten Ziele dennoch schaffen, muss er eine Komplettlösung zum letzten Bosskampf in *Super Mario World* ZEICHNEN. Ja, zeichnen. Mit allen alternativen Wegen, Abkürzungen und persönlichen Empfehlungen, wie man am besten zum Ziel gelangt. Das Dokument gibt es dann zum Abruf auf einer der nächsten DVDs.

GEWONNEN! Wir gratulieren (v. l. n. r.) Lukas Bydlinksi , Thomas Noschka, Frank Lohner, Martin Krause und Michael Fritzmann zum Sieg bei der letzten Wette.

ZU GEWINNEN

Unter allen Lesern, die die Wette schaffen, verlosen wir drei Sega-Spiele. Zur Wahl stehen diese hier:

Schickt uns eure Beweisfotos in hoher Auflösung bis zum 25. März 2009 eine Mail an spielerforum@n-zone.de!

nowdio DAS HÖREN WIR: DIE HITS DES MONATS

THOMAS EDER:
Beastie Boys – Paul's Boutique (20th Anniversary Remastered Edition)
Sepultura – A-lex
Schwab – DJ's in a Row

CHRISTOPH KRAUS:
Last Tuesday: Last Night News
Mando Diao: Give Me Fire
Angelas Park: Generation Monoton

SEBASTIAN STANGE:
KWAL: Issa
The Blues Brothers: Soul Man
Justice: DVNO

STEFANIE SCHETTER:
Norah Jones: Sunrise
Morrissey: America Is Not The World
Bloc Party: The Prayer

DAS HÖRT DIE COMMUNITY:
Hinter dem User „Mini-Bowser" steckt nicht etwa Bowsers Sprössling, sondern kein Geringerer als unser Praktikant Mark Elpers. Seit Januar 2005 ist er schon in der Community aktiv und zockt seit seiner frühen Kindheit Nintendo-Spiele. Wenn er nicht gerade kräftig in die Tasten haut, schaut er wahnsinnig gern US-Serienhits wie *Lost* oder hört mit Vorliebe deutschsprachige Musik. Hier ein Auszug aus seiner Playlist:

Peter Fox: Schwarz zu blau
Wir sind Helden: Endlich ein Grund zur Panik
The Killers: Spaceman

nowdio

Unser Partner Nowdio bietet DRM-freie MP3s zum Download und hat alle gängigen Musik-Labels unter Vertrag. In der N-ZONE verraten die Redakteure sowie die Community, welche Lieder sie bei www.nowdio.de empfehlen. Natürlich könnt ihr dort kostenlos in die verschiedenen Tracks reinhören!

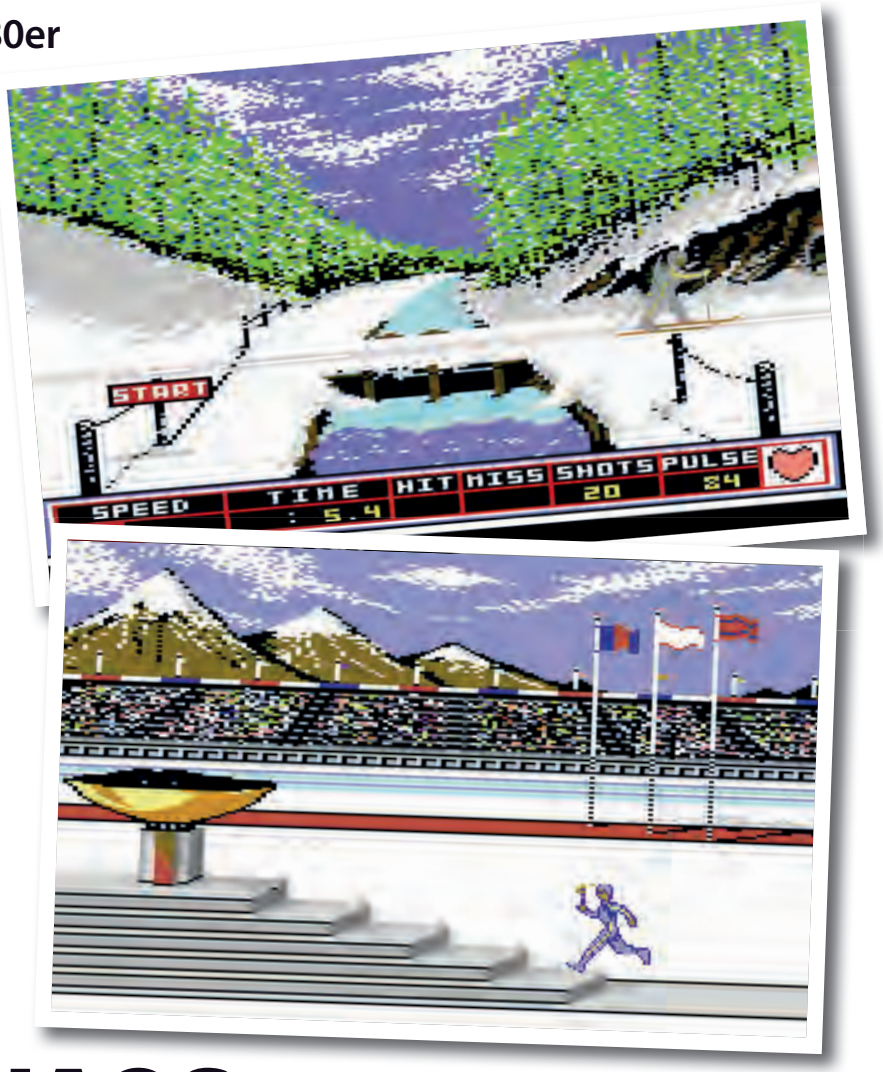
BIS HIERHIN UND NICHT WEITER

Der letzte Monat war für mich recht unspektakulär. Sowohl was Retro-Themen, als auch was aktuelle Games angeht. Da musste ich erst mal ewig überlegen, worüber ich den geneigten Lesern da draußen diesmal überhaupt erzählen will. Zu einem Ergebnis bin ich nicht wirklich gekommen, aber zu der Frage, wo überhaupt die Grenze zwischen „Retro" und "Next" bzw. „Current Gen" gezogen werden muss. Für unser Schwestermagazin play³ hatte ich diesen Monat nämlich das Vergnügen, *Persona 4* zu testen. Das ist eines der besten RPGs der letzten Jahre und erscheint im März für die PS2. Und so ziemlich jeder Kollege, der mir beim Zocken über die Schulter blickte, fragte mich, wieso ich denn so „alten Scheiß" spielen würde. Das ist doch paradox! Da kommt ein Spiel raus, das komplexer ist als alles, was ich in den letzten Jahren gesehen habe, aber es wird als „alt" bezeichnet. Was macht ein Retro-Spiel also aus? Eine technische Umsetzung, die nicht auf dem neuesten Stand ist? Das Erwachen von Kindheitserinnerungen beim Zocken? Oder doch eher ein bestimmtes Alter des Titels? Und wenn es ums Alter geht, wie ist der Zeitrahmen definiert? Alles, was mehr als fünf Jahre auf dem Buckel hat? Oder müssen es dann doch schon zehn Lenzen sein? Ich bin überfordert und hoffe auf eure Mithilfe: schreibt mir eine E-Mail an christian.schoenlein@computec.de und sagt mir, was ihr zum Thema Retro denkt – und vor allem, welche Facetten dieser Sparte unseres Hobbys auf diesen Seiten mal eine gewichtigere Rolle spielen sollten.

WINTER GAMES

Der Joystick-Killer der 80er

Mit keinem anderen Spiel hat man damals so viele Joysticks zerlegt wie mit den *Summer* und *Winter Games* von Epyx. Zwar geht es in Disziplinen wie Bobfahren, Skispringen oder Slalom ein wenig gemächlicher zu als bei den Rüttelorgien der Sommerspiele, schnelle Reflexe sind aber auch hier gefragt. Damit ist Party-Stimmung garantiert. Einziger Wermutstropfen: Es gibt keinen Competition Pro Joystick für die Wii, das Eingabegerät erster Wahl für C64-Zocker.



VIRTUAL CONSOLE

WINTER GAMES

GENRE	Sport
HERSTELLER	Epyx
ERSCHIENEN FÜR	C64
JAHR	1985
SPIELER	1-8
PREIS	500 Wii-Punkte

WERTUNG

FAZIT: Die Epyx-Sportspiele machen nach wie vor Spaß. Noch genialer waren sie aber mit Joysticks. Deswegen ein Punkt Abzug.

SONIC CHAOS

Er rennt (schon) wieder.

Und schon wieder ein Spiel mit dem blauen Flitze-Igel. *Sonic Chaos* ist im Vergleich zu anderen Titeln mit dem Sega-Maskottchen aber schon arg simpel. Selbst weniger versierte Spieler haben die sechs Welten ziemlich schnell durchrast und die leichten Bosse besiegt. Immerhin: Für einen Master System-Titel sieht *Sonic Chaos* gut aus und man darf zwischen Sonic und seinem Kumpel Tails wählen. Zu 8-Bit-Zeiten eine echte Innovation.

VIRTUAL CONSOLE

SONIC CHAOS

GENRE	Jump & Run
HERSTELLER	Sega
ERSCHIENEN FÜR	Master System
JAHR	1993
SPIELER	1
PREIS	500 Wii-Punkte

WERTUNG

FAZIT: Nettes Jump & Run für alle, denen die Sonic-Spiele eigentlich schon immer zu schwer und zu schnell waren.

MERCS: WOLF OF THE BATTLEFIELD

Ich bin ein Söldner, holt mich hier raus!

MERCS ist ein Klassiker der Spielhalle. Aus der Vogelperspektive rennt man durch den Dschungel, zerlegt Panzer in gegnerischen Basen oder sprengt Geschütztürme auf einem Flugzeugträger. Wie es sich gehört aus der Vogelperspektive und mit einem so hohen Gegneraufkommen, dass weniger versierte Spieler nach grob geschätzten 2,84 Sekunden das erste Leben verlieren. Die Mega-Drive-Umsetzung steht der Automatenfassung rein technisch in (fast) nichts nach und hat neben dem Hauptspiel sogar einen sogenannten Original-Mode zu bieten. Hier warten neue Figuren, ein höherer Schwierigkeitsgrad und ein Bonus-Level auf den Hardcore-Zocker. Lieber wäre uns aber ein Zwei-Spieler-Modus gewesen. Denn der war es letztendlich, der die Automatenfassung zum Klassiker machte.

VIRTUAL CONSOLE

MERCS: WOLF OF THE BATTLEFIELD

GENRE	Shoot 'em Up
HERSTELLER	Capcom/Sega
ERSCHIENEN FÜR	Mega Drive
JAHR	1991
SPIELER	1
PREIS	800 Wii-Punkte

WERTUNG

FAZIT: Knallharter Shooter, dem ein Zwei-Spieler-Modus verdammt gut getan hätte. Für Genre-Fans trotzdem zu empfehlen.

CLAY FIGHTER

Knallharte Knete

In diesem etwas anderen Beat 'em Up prügelt man sich nicht etwa mit Straßenkämpfern. Die Protagonisten sind total abstruse Knetgummi-Figuren wie ein Schneemann, ein Elvis-Imitator oder ein Clown, die alle das gleiche Ziel verfolgen: König des Zirkus zu werden! Das sorgt zwar für Kurzweil, mit den großen des Genres kann man aufgrund des eher fragwürdigen Balancings aber nicht mithalten. Außerdem verwunderlich: wieso landet die Mega-Drive-Version im VC-Katalog? Die SNES-Fassung sah ein ganzes Stück besser aus!

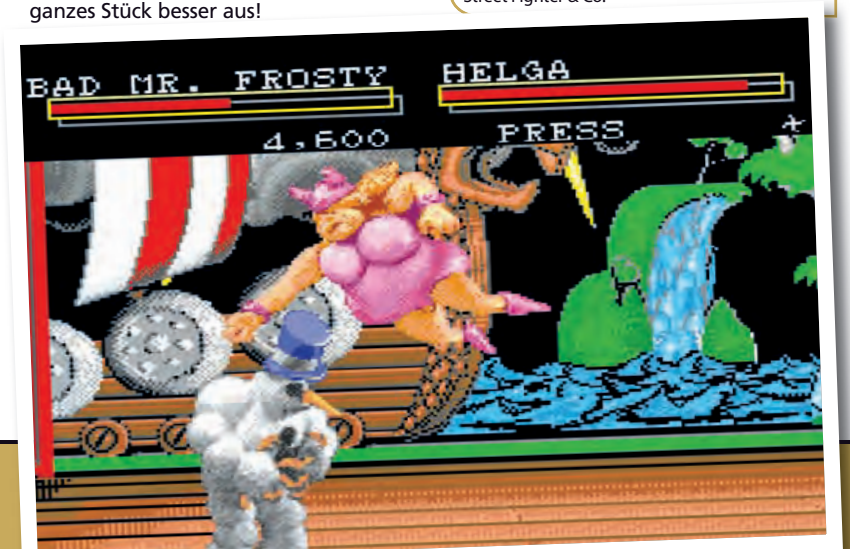
VIRTUAL CONSOLE

CLAY FIGHTER

GENRE	Beat 'em Up
HERSTELLER	Interplay
ERSCHIENEN FÜR	Mega Drive
JAHR	1991
SPIELER	1-2
PREIS	800 Wii-Punkte

WERTUNG

FAZIT: Kurzweiliges Beat 'em Up mit witziger Präsentation. Die Casual-Retro-Version von Street Fighter & Co.



VIDEOGAMES ZONE.de COMMUNITY

Die Liebe zu Videospielen macht uns alle zu Gleichgesinnten. Genau das wollen wir in der Retro-Ecke feiern. Hier geht es mal nicht um Spielspaß-Wertungen, sondern um Erinnerungen und Zocker-Anekdoten. Deswegen gibt es im Forum auf www.n-zone.de Monat für Monat massig Diskussionen rund ums Thema Retro-Games.

Diesen Monat haben wir einen relativ alten Thread ausgebuddelt, bei dem der ein oder andere von euch sicher die Augenbrauen nach oben zieht. Es geht um Klassiker wie *Super Mario*, *Zelda* und *Metroid* – und um Menschen, die mit solchen Klassikern rein gar nichts anfangen können. Schockierend? Nicht wirklich. Denn das ist eine Frage des Geschmacks, und der ist schließlich subjektiv und deshalb unantastbar. Doch vor allem stellt sich hier die Frage: Ja, wieso ist das denn nun eigentlich ein Klassiker?

WIIcode-DX: Es gibt Spiele, von denen wird behauptet, dass sie die Videospielwelt nachhaltig geprägt haben und nie vergessen werden. Also möchte man dieses Spiel unbedingt spielen. Doch fast jedem von euch ist es bestimmt mal passiert, dass er total enttäuscht von einem „Klassiker" war, obwohl er als Meilenstein bezeichnet wird. So ging es mir zum Beispiel bei *Lode Runner*. Ich hab zwar nur eine Demo gespielt, aber das hat mir schon gereicht, um zu sagen, dass das Gameplay total langweilig ist.
Wie ist eure Erfahrung?

petib: Ich denke, es ist immer schwierig, wenn man Klassiker, die 10 Jahre alt sind, erst jetzt nachholt. Klar gibt es Games, die auch heute noch beeindrucken, aber viele von den allgemein bekannten Klassikern sind doch etwas eingestaubt. Daher fällt es schwer, das Spiel aus einem anderen Blickwinkel zu betrachten. Man neigt dazu, diese Games mit der aktuellen Software zu vergleichen und da ziehen Klassiker auf den ersten Blick den Kürzeren.

Metroiddestruktor: petib spricht mir aus dem Herzen. ^^
Mir ist es mit *Zelda: Ocarina of Time* so ergangen. Ich hatte *Wind Waker* schon hinter mir und war GameCube-Spiele gewöhnt. Dann hab ich *Ocarina of Time* in die Hände bekommen und allein die zu diesem Zeitpunkt veraltete Grafik hat das Spiel für mich schon uninteressanter gemacht. Dann noch die relativ lange Einspielzeit, bevor es richtig gut wird. Es hat mir bis zum Feuertempel eigentlich nicht wirklich gefallen, auch vom Gameplay her nicht. Dann hab ich aufgehört. Schade eigentlich, aber vielleicht überwinde ich mich mal und spiel's durch.

Little-Emo: *Zelda: Ocarina of Time* hatte ich auch mal. Aber ich glaube, da war ich einfach zu jung, um's zu „kapieren". Seitdem mag ich das Spiel nicht. Und seit ich meinen N64 verkauft hab, komme ich nicht mehr dazu, es zu probieren.

Sc4rFace: Kann nur immer wiederholen, wie überbewertet *Half Life 2 (dt.)* ist. Es gibt nicht vieles, was andere Shooter nicht auch haben, und es macht vor allem nicht vieles besser als der Rest. Keine Story, bis auf die Physikspielchen 08/15-Gameplay, horrormäßige und vor allem saumäßig langweilige Fahrabschnitte. Geniale Atmosphäre kommt selten auf. Da ich den ganzen Hype um das Spiel nicht mitbekommen habe, hatte ich keine besonderen Erwartungen. Unterhaltsam, aber nichts Besonderes, und auf keinen Fall der beste Ego-Shooter aller Zeiten. Wer kam eigentlich auf den Quatsch? Manchmal habe ich das Gefühl, das Spiel lebt nur vom Namen bzw. dem Erbe des ersten Teils.

Roy03: Bei vielen *Mario*-Titeln frage ich mich teilweise echt, wieso das Klassiker sein sollen? Als revolutionär und als Klassiker kann man bestenfalls *Mario 64* bezeichnen und vielleicht noch *Super Mario World*. Aber die anderen, die waren zwar alle gut bis sehr gut, aber es gab genug Konkurrenz.

meisternintendo: *Mario Kart 64* wird von allen immer als genialer Fun-Racer und bester Teil der Serie angepriesen, dabei ist der SP-Modus so was von öde und Fehler sieht man auch an jeder Ecke. Hinzu kommt, dass Rare mit *Diddy Kong Racing* einen viel besseren Fun-Racer ablieferte, der auch im SP-Modus wochenlang fesseln konnte! Der Vorgänger und die vielen Nachfolger waren da alle besser!

JÄGER UND SAMMLER

BETA

TEXT
Christoph Kraus, „Deryck Justice“
LAYOUT
David Mola
BILDER
Nintendo

BANJO-KAZOOIE

Von kleinen Jungen, die gegen bösartige Piraten zu Felde ziehen, und wie aus ihnen ein Bär, ein Vogel und eine Hexe werden.

DERYCK, ÜBERNEHMEN SIE!

Diesmal stammt unser Beitrag für „Jäger und Sammler Beta“ von unserem Community-Mitglied „Deryck Justice“. Extra für uns hat er die Besonderheiten der Alpha- und Beta-Version von *Banjo-Kazooie* unter die Lupe genommen, Unterschiede analysiert und textlich zusammengefasst. Den Einsatz wissen wir sehr zu schätzen und bedanken uns mit einem Überraschungspaket, das bereits bei ihm eingetroffen sein sollte.
Banjo-Kazooie ist übrigens eines der wenigen Spiele, zu denen richtig viele Details über den Entwicklungsstatus bekannt sind. Das liegt einerseits daran, dass Rare ziemlich offen über interne Vorgänge sprach, andererseits an den damals noch recht lockeren Richtlinien für Shows und Events. Das macht die Sache umso spannender. Viel Spaß beim Lesen!

Viele kennen und lieben die humorvolle Geschichte rund um den etwas tollpatschigen Honigbären Banjo und die Rotkammmöwe Kazooie, deren loses Mundwerk nicht selten Lachanfälle verursachte. Was vielen jedoch nicht bekannt sein dürfte, ist die Tatsache, dass das tierische Abenteuer anfangs einem völlig anderem Konzept folgte – ja, selbst das Szenario wich von dem der neidischen Hexe, die Banjos niedliche kleine Schwester entführt, um diese ihrer Schönheit zu berauben, in mehreren Punkten ab. Das Projekt, welches jahrelang unter dem Titel „Dream“ gehandelt wurde und dessen Entwicklung bereits auf dem SNES begann, sollte sich nämlich ursprünglich um den jungen Abenteurer Edison drehen, der sich mit einem finsteren Piraten namens Captain Blackeye und seiner Gang anlegte. Im Laufe der Zeit wurde die Spielidee jedoch einer Rundum-Erneuerung unterzogen: Aus Edison wurde Banjo, der plötzlich seine Freundin Piccolo aus den Fängen eines bösartigen Riesen befreien musste, welcher mittlerweile Captain Blackeye in der Rolle des Bösewichts abgelöst hatte. In der Folge kam den britischen Entwicklern die Idee zu dem tierischen Duo, woraufhin die Story ein weiteres Mal ummodelliert und mit dem Titel *Banjo-Kazoo* versehen wurde. Aus rechtlichen Gründen wurde der Name schließlich in *Banjo-Kazooie* umbenannt; etwa zur gleichen Zeit wurde auch aus Banjos Freundin Piccolo seine kleine Schwester Tooty.

WO IST DAS? Ein geheimes Bild des „Fungus Forest“ in Banjos Haus deutet auf verbliebene Level-Reste hin. In der Xbox-Version wurde das Bild ersetzt (rechts).

ZURÜCK ANS REISSBRETT

Doch nicht nur die Story, sondern auch das Leveldesign unterlag einem ständigen Wandel. Ursprünglich sollte das Abenteuer nämlich noch satte 16 Level (anstelle der heute verbliebenen neun) bieten. Die N-ZONE 08/1997 berichtete sogar von mysteriösen Leveln wie dem „Hammerhead Beach“ (aus dem später die „Treasure Trove Cove“ wurde), dem „Mount Fire-Eyes“ (der Gerüchten zufolge im Nachfolger Banjo-Tooie als Feuerseite des Levels „Hailfire Peak“ verwendet wurde) und dem sagenumwobenen „Fungus Forest“ (welcher möglicherweise als Vorlage für den „Fungi Forest“ diente – dem fünften Level in *Donkey Kong 64*, an dem Rare zeitgleich arbeitete). Außerdem war der Level „Glittergulch Mine“ aus dem Nachfolger *Banjo-Tooie* ursprünglich als Level

UR-BÖSEWICHT Links: Captain Blackeye aus dem „Mad Monster Mansion“. Rechts: Blackeye betrinkt sich in Jolly Rogers Taverne und murmelt Sätze in Anspielung auf die frühere Version.

MÖCHTEGERN-BANJO Edison, ein kleiner Junge mit Schwert, hätte eigentlich der Star des Spiels sein sollen.

in *Banjo-Kazooie* geplant gewesen. Heute ranken sich viele Mythen um die verschollenen Level, speziell um „Fungus Forest“, von dem in Internetforen oft und gerne behauptet wird, dass sich etwa Teile davon noch immer im Modul befänden – eine Aussage, die in Fan-Kreisen nicht selten zu hitzigen Diskussionen führt. Die radikalen Veränderungen, denen *Banjo-Kazooie* ständig unterworfen war, führten schließlich auch dazu, dass einige Features der letztlich ins Spiel integrierten Welten entfernt bzw. abgeändert wurden. So sollte es dem ungleichen Duo ursprünglich in „Mad Monster Mansion“ möglich gewesen sein, mittels Flugplatte zu fliegen, die violetten Grublins in „Mumbo's Mountain“ sahen dem namensgebenden Schamanen äußerst ähnlich und Clanker, der exorbitante Metallhaifisch, war als richtiger Haifisch konzipiert worden. Selbst die Start-Symbole in den einzelnen Welten hatten in der Beta-Version ein anderes Aussehen – eindrucksvollstes Beispiel: die Abbildung in der deutschen Spielanleitung (siehe Bild). Pikantes Detail am Rande: Auf Seite 7 dieser Anleitung wird behauptet, dass Gruntilda Mumbo Jumbo seine Maske ins Gesicht gezaubert hätte und dass er diese tragen müsse, bis die Hexe besiegt sei – eine Idee, die von Rare jedoch verworfen wurde. Eine weitere Kuriosität war sicherlich auch Gruntildas letzter Zauberspruch, der die Helden im finalen Showdown nur um Haaresbreite verfehlte, denn eigentlich sollte dieser Fluch die Protagonisten in einen Frosch verwandeln. Anschließend hätte man mit Tooty ein Minispiel absolvieren sollen, um sie wieder zurückzuverwandeln – nur eines von vielen Features, die leider der Schere zum Opfer fielen. Doch für viele ist es gerade dieser Aspekt, der *Banjo-Kazooie* legendär machte: Es enthält unzählige Geheimnisse, die einerseits wohl nie gelüftet werden, andererseits jedoch genügend Raum lassen, um zu spekulieren, zu hinterfragen oder einfach nur zu träumen.

WALD DER MYSTIK Ein früh veröffentlichtes Renderbild – etwa Banjo im „Fungus Forest“?

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese zehn Fakten dürft ihr euch UNTER KEINEN UMSTÄNDEN merken. Bringt nix!

1. Yojiro Ogawa, der Produzent von *Sonic und die geheimen Ringe*, nahm an der *Siedler von Catan*-Weltmeisterschaft 2007 teil und erreichte in der Vorrunde Platz 47.
2. Das DS-Rennspiel *Ducati Moto* (N-ZONE-Einzelspielerwertung: 62%) wurde von den Entwicklern gemacht, die auch *Banjo-Kazooie* vom N64 für Xbox 360 umsetzen.
3. Der Titelheld von *Chrono Trigger* heißt Crono – ohne H.
4. Im Game-Boy-Advance-Remake von *Donkey Kong Country 3* wurden – im Gegensatz zu den ersten beiden Portierungen – fast alle Musikstücke und Jingles ausgetauscht.
5. Der Lieblingssport der *Banjo Kazooie*-Hexe Gruntilda ist Zauberbuch-Werfen.
6. Auf dem US-Packshot von *Okami* ist versehentlich das Logo der amerikanischen Spiele-Website IGN zu sehen. Ein Grafiker hatte sich dort ein Artwork geladen und vergessen, die Brandmarkung zu entfernen.
7. Der japanische Nintendo-Hauptsitz befindet sich in der „Kamitoba hokotate-cho“ im Stadtteil Minami-ku in Kyoto.
8. Nintendo-Boss Satoru Iwata hat die NES-Simulation *Golf* programmiert.
9. Die Kurse, die sich darauf befinden, sind 1:1 dieselben Plätze wie in *Wii Sports*.
10. Das Musikspiel *Gunpey DS* ist dem Erfinder des Game Boy gewidmet, Gunpei Yokoi. Er starb am 04. Oktober 1997 bei einem tragischen Verkehrsunfall.

DIE 10 SINNLOSESTEN HOBBYS UNSERER NINTENDO-HELDEN

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE, Nintendo

Gaga-Alarm: die dümmsten Nintendo-Spiele-Ableger der Welt!

10. Bogenschießen in Link's Crossbow Training

10

Bitte nicht falsch verstehen: Link's Crossbow Training ist kein schlechtes Spiel. Ganz und gar nicht. Wirklich nicht. Nur war es, als es im Dezember 2007 erschien, genau das Gegenteil von dem, was die Fans erwarteten: Wir wollten ein neues, frisches, innovatives, großes Zelda und bekamen ein kleines, Minispiel-artiges Schrumpf-Zelda, das sich wie eine Technik-Demo anfühlte. Link's Crossbow Training motivierte zwar durch das Combo-System und die abwechslungsreichen Missionen, aber dass kein echter Mehrspieler-Modus integriert war, schmerze sehr deutlich. Auch die Tatsache, dass das Spiel lediglich auf flotte Highscore-Jagden ausgelegt war, brachte die Fans nicht gerade in Wallung.

9. Flippern in Metroid Prime Pinball

8

Tingle ist stark untersetzt, 35 Jahre alt und trägt einen lustigen grünen Ganzkörperanzug, der im Entfernten an Dirk Bach erinnert. In Freshly Picked: Tingle's Rosy Rupeeland durfte der Gnom zum ersten Mal ein „richtiges" großes Abenteuer erleben. Es galt, möglichst viele Rubine einzusacken, um Tingle den Weg ins paradiesische Rubinland zu erkaufen. Sobald euer Kontostand auf null sank, hattet ihr verloren. Wer aber mit den Wächtern klug feilschte, konnte den maximalen Gewinn erwirtschaften und hatte somit die meisten Rupien im Sack. Um also euer Portemonnaie nicht zu schröpfen, musstet ihr eure gefundenen Waren wieder verkaufen und den Stadtbewohnern bei ihren Alltagsaufgaben assistieren. Das Spiel war spielerisch ganz okay, krankte aber am schwachen Tempeldesign und einer schwachen Pressearbeit. Die wenigsten wissen überhaupt, dass das Spiel jemals erschienen ist. Unsere Freunde in Nordamerika warten noch heute auf Tingle's Rosy Rupeeland. Ob das völlig untergegangene Gnom-Rollenspiel dort jemals auf den Markt kommt, ist genauso ungewiss wie Tingles Zukunft als Hauptdarsteller.

8. Feilschen in Tingle's Rosy Rupeeland

9

Wir wissen schon, was viele jetzt sagen werden: „Wie könnt ihr Metroid Prime Pinball im Test 85% verpassen und dann hier darüber ablästern?" – Tun wir nicht, keine Sorge. Aber ein bisschen mutig war es schon von Nintendo, ihre Weltraum-Amazone Samus Aran für das Nischen-Genre der Flipper-Simulation herzugeben. Man bedenke, dass der Game-Boy-Advance-Flop Super Mario Ball zu dieser Zeit erst zwei Jahre verdaut war. Hinter dem Produkt stand das damals neu gegründete Entwicklerstudio Fuse Games, das 2005 sogar als bester europäischer Entwickler nominiert war. Der Metroid-Flipper war qualitativ immerhin deutlich hochwertiger, nur ist es unserer Ansicht nach fragwürdig, seine Franchises auf Hinsicht auf neue Genres derart zu verwässern. Auch das zum Spiel kompatible Rumble Pak, das nichts mehr war als ein lautes Brumm-Aggregat, half nicht unbedingt, um Metroid Prime Pinball zum kommerziellen Durchbruch zu verhelfen.

7. Bomberman-Klonen in Wario Blast

7

Braucht jemand Brothers in Arms: Double Time (N-ZONE-Wertung: 38%), wenn es Metroid Prime 3: Corruption (94%) gibt? Braucht jemand einen Game Boy Advance, wenn es einen DS Lite gibt? Und braucht jemand Wario Blast, wenn es das identische Spielprinzip bereits in Bomberman gibt? Nein, wozu auch? Wanderte man bei Wario Blast übers Spielfeld, musste der Bildschirm scrollen, da auf dem Mini-Display nicht genug Platz war, um alles anzuzeigen. Auch das Passwortsystem war selbst damals nicht mehr zeitgemäß. Doch zumindest der Mehrspieler-Modus via Game-Boy-Linkkabel machte das Spiel zu einem guten mobilen Begleiter. Und hey, es war schließlich das Bomberman-Gameplay! Was konnte da noch schiefgehen? Uns irritiert lediglich, dass Wario praktisch auf ein fremdes Spiel „draufgeklebt" wurde, denn die japanische Version wurde ganz regulär als Bomberman GB herausgebracht, ganz ohne den Zwirbelbartträger. Und als Serie setzte sich Wario Blast ebenfalls nicht durch. Bleib uns also besser als 2D-Jump&Run-Held erhalten, Dicker!

6. Sammeln in Pokémon Box

6

Eigentlich eine clevere Idee: Weil die Pokémon-Verwaltung auf dem Mini-Bildschirm des GBA mehr schlecht als recht funktionierte, brachte Nintendo im Frühjahr 2004 eine eigenständige Archiv-Software für den GameCube heraus. Das Produkt nannte sich Pokémon Box, war ausschließlich im Hardware-Bundle (gemeinsam mit Mario Kart: Double Dash!!) erhältlich oder konnte im Sternekatalog gegen ein paar tausend VIP-Punkte eingelöst werden. Wer den Pokédex für ein Ikea-Regal hält, kann sich aber gleich davonschleichen: Pokémon Box ist nichts anderes als ein Sortier-Zubehör. Bis zu 1.500 Monster können in diverse Kisten abgelagert werden, außerdem lassen sich ihre Statuswerte betrachten und sie in einem Museum ausstellen. Kratzt euch wenig? Dann könntet ihr immerhin noch das Rubin- und Saphir-Edition via Connectivity-Kabel auf dem Fernseher spielen. Braucht ihr auch nicht? Also: Platz 6 für dieses in sich zwar stimmige, aber wenig brauchbare Sortier-Programm.

5. Luftreiten in Kirby Air Ride

5

Angekündigt als Starttitel für das Nintendo 64, wurde Kirby Air Ride immer wieder verschoben, um letztlich – mehr als sechs Jahre zu spät – für den GameCube herauszukommen. „Merkwürdigerweise" interessierte sich im Februar 2004 aber kaum mehr jemand für ein Rennspiel, das so dünn war wie Michael Jacksons Gesichtshaut. Denn die Steuerung fokussierte sich fast allein aufs Lenken und Abbremsen – nach vorne bretterte Kirby von ganz alleine. Wenigstens gibt es einen Lichtblick: Kirby Air Ride ist neben Phantasy Star Online Episode I & II, Phantasy Star Online Episode II: C.A.R.D. Revolution, Mario Kart: Double Dash!! und 1080° Avalance eines von fünf europäischen Spielen, die den GameCube-Breitband-Adapter unterstützten. So ließ sich (mehrere Konsolen und Fernseher vorausgesetzt) mit mehreren Teilnehmern um die Wette brettern. Aber die Wahrscheinlichkeit, einen Freund zu kennen, der Kirby Air Ride PLUS Adapter ebenfalls besitzt, war im Endeffekt sehr gering. Heute ist das Spiel höchstens noch zum LAN-Zock auf Nintendo-Fantreffen interessant – aber auch nur, wenn um 3 Uhr nachts der DS-Akku aufgezehrt ist.

4. Schädlinge wegpusten in Donkey Kong 3

4

Mochte es im ersten Teil noch lustig gewesen sein, in der Rolle des Mario dem Mega-Affen Donkey Kong als Leder zu gehen, war die Luft spätestens mit dem dritten Teil raus. Da musstet ihr DK mit einer Schädlingsgiftspritze zu Leibe rücken, da dieser an einem Baum hing und sich an harmlosen Honigtöpfen vergriffen hatte. Klingt bescheuert? Ist es auch. Sowohl der Kreativitätsfaktor als auch der kommerzielle Erfolg konnten in keiner Weise mit dem grandiosen ersten Teil mithalten. Trotzdem ist Donkey Kong 3 jüngst für die Virtual Console erschienen. Ob das Spiel jemand gekauft hat, wissen wir nicht, aber wir mutmaßen, dass sich die Downloads in Grenzen halten. Braucht schließlich kein Mensch.

3. Ballern in Yoshi's Safari

3

Die Engine sieht aus, als sei sie direkt aus Super Mario Kart übernommen. Das Spielprinzip ist eine Mischung aus Wii Play und Ghost Squad. Und doch ist Yoshi's Safari nichts mehr als ein belangloses Spielchen, das die Verwendung des Super Scope demonstriert. Die Super-Nintendo-Lightgun musste mit sechs (!) AA-Batterien gefüttert werden und hielt dann allenfalls vier Stunden. Der gierige Batteriekonsum ist völlig inakzeptabel und unverständlich, denn der Vorgänger NES Zapper hielt dank Kabelanschluss quasi unbegrenzt. Da auch lediglich zwei Handvoll Spiele das Super Scope unterstützten, war dem wuchtigen Geschoss, das per Sensorleiste mit dem Fernsehbildschirm kommunizierte, kein großer Erfolg beschieden. Genau wie Yoshi's Safari, das rasch in Vergessenheit geriet. Aber warum sollte es auch spannend sein, immer nur Buu Huus, Lavabälle und Koopas ins Visier zu nehmen? Es fehlte damals die käsige Inszenierung und der ironische Beigeschmack, den wir an heutigen Lightgun-Shootern so sehr lieben.

2. Mahjong spielen mit Yakuman DS

2

Hurra! Ach nee, doch nicht. Yakuman DS ist ein Japan-exklusives Mahjong-Puzzlespiel, in dem man bunte Steinchen mit dem Touchpen herumschieben muss. Als Charakter tauchen Wario, Mario, Luigi, Lakitu, Prinzessin Peach, Bowser, Donkey Kong und die übrigen Verdächtigen auf. Dazu gibt's einen Online-Modus. Außer der Tatsache, dass die Figuren im Spiel integriert sind, gibt es aber (im Gegensatz zu Mario Kart/Party/Tennis/Golf, die allesamt außergewöhnliche Spielkonzepte darstellen), keine Unterschiede zu den zigtausend anderen Mahjong-Spielen. Schon allein deshalb ist Yakuman DS der ideale Kandidat für dieses Top-Ten-Special. Punkt. Wir haben fertig.

1. Lernen in Mario's Time Machine

1

Stellt euch vor, ihr habt Kumpel zu Besuch, zockt Street Fighter 2 Turbo und Battletoads – und dann entdeckt einer eurer Freunde ein graues Modul in der Ecke: Mario's Time Machine. Peinlich! Dieses Lernprogramm wurde 1993 – gemeinsam mit noch mehr pädagogischer Mario-Software – für Super Nintendo und NES auf den Markt gebracht und sollte den Spielern die Grundzüge der Historie vermitteln. So gab es zum Beispiel einen Lückentext, in dem ihr bestimmte Personen der Weltgeschichte eintragen musstet. In anderen Levels standen simple Jetski-Rennspieleinlagen oder Jump&Run-Abschnitte auf dem Programm. Klingt eigentlich lustig, doch das Spiel hatte zwei entscheidende Nachteile: Es war einerseits zu wenig lehrreich, um Eltern mit dem Produkt zu beeindrucken, andererseits zu wenig spielerisch, um Kinder glücklich zu machen. Nix Halbes und nix Ganzes also. Mario's Time Machine begrub somit die Reihe der Lernspiele – und niemand vermisste sie. Interessanter Fakt zum Schluss: Der Titel wurde von Radical Entertainment entwickelt, die später mit der Crash Bandicoot-Reihe, The Hulk und The Simpsons: Hit & Run gute Arbeit leisteten.

PIXEL-STARS HAUTNAH: YOSHI

Grün, charmant und durch niemanden zu ersetzen: Hier sind die interessantesten Fakten zum Schrumpf-Dino!

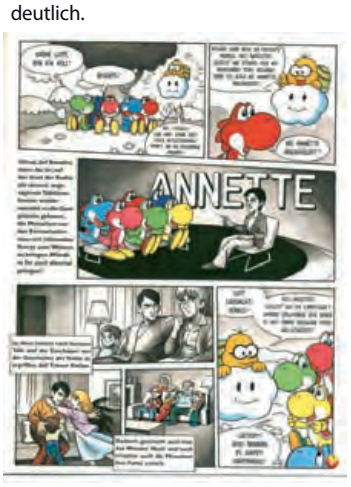
TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

PARTNER GESUCHT

Toad hat Toadette, Mario hat Prinzessin Peach, Luigi hat Waluigi (ach nee, doch nicht!) – aber wen hat eigentlich Yoshi? Das dachten sich wohl auch die Entwickler von Nintendo und stellten dem Power-Dino erstmals in *Mario Tennis* (Nintendo 64) eine Freundin zur Seite. Ihr Name: Birdo. Doch ein unbeschriebenes Blatt war die pinkfarbene Eierspuckerin bei ihrem 64-Bit-Auftritt keinesfalls. Ihr Debüt hatten sie bereits in den Achtzigern. Damals spielte sie im NES-Jump&Run *Doki Doki Panic* den ersten Endboss, den man mit drei geschickt geworfenen Eiern unschädlich machen musste. Das Spiel erschien in den USA und in Europa kurze Zeit später unter dem Namen *Super Mario Bros. 2*. Leveldesign und Gameplay blieben unverändert, lediglich die Hauptfiguren wurden in Mario, Luigi, Toad und Peach geändert. Aus heutiger Sicht ist es jedoch spannend, welche Elemente aus dem Original in spätere Mario-Spiele integriert wurden. Zum Beispiel stammen die Shy Guys (die unter Anderem in *Super Mario World 2: Yoshi's Island* umherflatterten) aus dem eben erwähnten, ganz anderen Spiel *Doki Doki Panic*. Auch Birdo ist aus modernen Mario-Sportspielen nicht mehr wegzudenken, wurde aber offenbar nicht explizit für das Klempner-Universum entworfen. *Super Mario Bros. 2*, wie wir es kennen, erschien später übrigens doch noch in Japan. Der Titel: *Super Mario Bros. USA*.

HALLO, ANNETTE!

Als Lakitu im *Club-Nintendo*-Comic-Heft zu *Yoshi's Story* den roten Yoshi dazu aufrief, in der Talkshow *Annette* aufzutreten, wusste wahrscheinlich niemand, welcher Insider-Gag sich dahinter verbergen würde. In Wahrheit handelt es sich nämlich um einen internen Kollegenscherz, denn Annette hieß eine damalige Mitarbeiterin des *Club-Nintendo*-Teams. Die Comic-Übersetzer integrierten sogar eine subtile, sehr sympathische Bauchpinselung: „[*Annette*] ist auf der Insel der Yoshis die derzeit angesagteste Talkshow. Immer wieder versteht es die Gastgeberin gekonnt, die Menschen vor den Fernsehschirmen mit rührenden Storys zum Weinen zu bringen." Im Übrigen verriet ein weiterer Comic, der im regulären Club-Nintendo-Magazin veröffentlicht wurde, dass auch der rote Yoshi den Namen Annette trägt. In einem Interview mit der Fansite www.classic-zone.de verriet der damalige Chefredakteur Claude M. Moyse sogar, dass beim Verfassen der Comics ziemlich lockere Regeln galten. Die Redaktion hatte also viel Kreativitätsspielraum beim Füllen der Textblasen. Das merkte man deutlich.



SCHULD WAR NUR DER ZAUBERTRANK

Der Germanist spricht von einem Anagramm, wenn man eine Buchstabenfolge beliebig verändert, ohne bestimmte Lettern herauszunehmen. Dieses Stilmittel hat Nintendo während der Entwicklung von *Super Mario World 2: Yoshi's Island* auf die Spitze getrieben. Gleich in der ersten Festung taucht dort ein ziemlich dicker Endboss auf, der auf den schönen Namen Xilebo hört. Schlaue Köpfe mustern den Fettwanst von oben nach unten … und entdecken erstaunliche Parallelen zum Partner von Asterix. Kein Wunder: Dreht man die Buchstaben „XILEBO" um, kommt „OBELIX" heraus. In der amerikanischen Version des Spiels heißt Xilebo übrigens ganz langweilig Burt The Bashful. Wenigstens wisst ihr jetzt, was ein Anagramm ist, und könnt bei euren Kollegen, Lehrern oder Uniprofs damit prahlen!

„Birdo und die Shy Guys stammen eigentlich aus einem ganz anderen Spiel: *Doki Doki Panic*. Sie wurden nicht explizit fürs Mario-Universum entworfen."

UND WER HAT'S ERFUNDEN?

Im Abspann des GameCube-Shooters *Geist* ist er vermerkt. Im Abspann von *Excite Bike 64* ebenfalls. Und bei *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* blinkt sein Name auch auf, wenn man das Spiel gemeistert hat. Gemeint ist Shigeru Miyamoto, die berühmteste Nintendo-Persönlichkeit der letzten 30 Jahre. Doch auch wenn viele Quellen davon sprechen, dass Yoshi aus der Feder Miyamotos stammt, müssen wir diese Annahme widerlegen. Der Schöpfer des knuffigen Power-Dinos heißt in Wahrheit Shigefumi Hino, ist 46 Jahre alt und festangestellter Designer bei Nintendo Co., Ltd. in Kyoto. Dass er sein Handwerk beherrscht, bewies Hino-san viele Jahre nach *Super Mario World*, wo er alle neuen Gegner entwarf, auch bei *Pikmin*. Bei der genialen Gartensimulation (N-ZONE-Wertung: 88 %) zeichnete der kreative Kopf für die Charakter-Entwürfe verantwortlich. Weitere Meilensteine seines Lebenswerks sind *Super Mario Bros. 3* (dort arbeitete er am letzten Feinschliff), *Yoshi's Story* und *Yoshi's Island*. Da Japaner generell kamerascheu sind und wenig Wert auf die Würdigung ihrer Arbeit legen – denn der Zusammenhalt des Teams ist ihrer Ansicht nach viel wichtiger –, können wir euch leider kein Bild des Yoshi-Erfinders zeigen. Stattdessen setzen wir hier ein Artwork von Waluigi rein. Nicht daran stören, bitte!

DIE LETZTE TROPHÄE!

Super Smash Bros. Melee lebt, genauso wie *Brawl*, vom gigantischen Sammelwahn. Ständig poppt ein Fenster auf, das euch über neue Charaktere, Items oder Stages informiert. Bei *Melee* gingen die Entwickler sogar noch einen Schritt weiter und planten, geheime Trophäen exklusiv an die Besucher von Promotion-Touren oder als Marketing-Instrument einzusetzen. So existiert im Quelltext von *Super Smash Bros. Melee* beispielsweise eine Statue mit Mario & Yoshi. Der Vollständigkeit halber haben wir extra für euch den – im Spiel nicht regulär freischaltbaren – Infotext recherchiert: „Yoshi debütierte in *Super Mario World*. Schon bald wurde das Bild von Mario auf dem hilfsbereiten Yoshi geprägt. Trotz seines Umhangs konnte Mario nicht fliegen, während er auf Yoshi ritt. Zusammen vollführen sie riesige Sprünge und schweben sanft zum Boden zurück. Mario kann als letzte Rettung auch von Yoshis Rücken abspringen." Eine weitere geheime Trophäe (Samus ohne Helm) ist ebenfalls im Spiel eingebaut, aber nicht auf herkömmliche Weise freischaltbar.

TAUSCHEN, MARSCH, MARSCH!

Erinnert ihr euch an das Tauschgeschäft in *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* fürs Nintendo 64? Mit einem ausgebrüteten Ei, das ihr auf der Lon-Lon-Farm in Empfang nehmt, fängt alles an. Damit weckt ihr dann Talon, übergebt den von ihm ausgehändigten Brief an die Wachpatrouille zum Todesberg, holt euch die Fuchsmaske und so weiter. Auch im Game-Boy-Klassiker *The Legend of Zelda: Link's Awakening* (von dem es später ein Remake für den Game Boy Color gab) gibt es einen vergleichbaren Tausch-Deal: In der Spielhalle von Cocolint nehmt ihr eine Yoshi-Puppe in Empfang. Die tauscht ihr gegen eine Schleife ein. Die gegen eine Dose Hundefutter. Die gegen Bananen. Die gegen einen Stock. Den gegen eine Honigwabe. Die gegen eine Ananas. Die gegen eine Portion Hibiskus. Die gegen einen Brief. Den gegen einen Besen. Den gegen einen Angelhaken. Den gegen einen Bikini. Den gegen eine Schuppe. Und am Schluss bekommt ihr das Auge der Wahrheit. Geschafft! Yoshis Gastauftritt in *Link's Awakening* folgte übrigens noch ein weiterer: Linst ihr im Schlossgarten von *Ocarina of Time* in eines der Fenster, sind dort Mario, Luigi, Peach, Bowser und unser Dino zu sehen. Ausprobieren! Ihr dürft euch nur nicht an der verwaschenen Grafik stören.

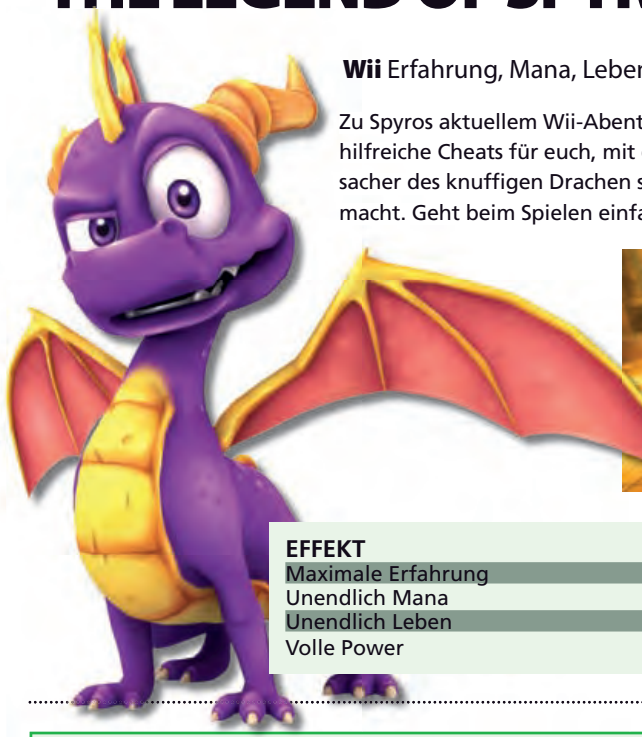
STAR WARS THE CLONE WARS: LICHTSCHWERT-DUELLE

Wii Kämpfer, Levels und Extras

Um euch *Star Wars The Clone Wars: Lichtschwert-Duelle* etwas zu erleichtern, müsst ihr im Hauptmenü „Extras" anwählen und anschließend auf „Cheats" klicken. Jetzt könnt ihr mit den folgenden Tastenkombinationen Levels, Charaktere und Konzeptgrafiken freischalten. Achtet dabei darauf, die Codes zügig und ohne Pausen einzugeben. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, erscheint zur Bestätigung eine Textmeldung auf dem Bildschirm. Möge die Macht mit euch sein – mit oder ohne Cheats!

CHEAT	EFFEKT
2, 2, Plus, 2, 2, Plus, 2, 2, Minus, A, Minus, C, Minus, Z, Plus, Z	Count Dooku freischalten
2, 2, Plus, 2, 2, Plus, 2, 2, Minus, Z, Minus, A, Minus, C, Plus, C	General Grievous freischalten
Z, Z, Z, Z, Z, Plus, Z, Z, Z, Z, Z, Plus, 1	Level „Mustafar" freischalten
A, A, A, A, A, Plus, A, A, A, A, A, Plus, 2	Level „Raxus Prime" freischalten
A, Z, C, C, A, Z, Plus, 2	Level „Die Resolute" freischalten
A, A, A, Z, Z, Z, C, C, C, Plus, 1	Level „Sarlacc-Grube" freischalten
C, C, C, C, C, Plus, C, C, C, C, C, Plus, 1	Level „Droiden-Fabrik der Separatisten" freischalten
A, Plus, 2, 2, Plus, C, Plus, 2, 2, Plus, Z, Plus, 2, 2	Alle Kampagnenlevels freischalten
1, 2, Plus, 1	Credits freischalten
Minus, A, Plus, 1	Konzeptgrafik-Paket 1 freischalten
Minus, A, Plus, 2	Konzeptgrafik-Paket 2 freischalten
Plus, A, Plus, 1, Plus 2	Konzeptgrafik-Paket 3 freischalten
Plus, A, Plus, 2, Plus 2	Konzeptgrafik-Paket 4 freischalten

THE LEGEND OF SPYRO: DAWN OF THE DRAGON



Wii Erfahrung, Mana, Leben, Energie

Zu Spyros aktuellem Wii-Abenteuer haben wir einige hilfreiche Cheats für euch, mit denen ihr die Widersacher des knuffigen Drachen spielend unschädlich macht. Geht beim Spielen einfach ins Pause-Menü und gebt dort die folgenden Tastenkombinationen mit der Wii-Fernbedienung ein. Nachdem ihr einen Level abgeschlossen habt, sind alle Cheats wieder nutzlos und müssen erneut eingegeben werden!

EFFEKT	CHEAT
Maximale Erfahrung	Z gedrückt halten, oben, links, links, unten, oben
Unendlich Mana	Z gedrückt halten + oben, rechts, oben, links, unten
Unendlich Leben	Z gedrückt halten, rechts, rechts, unten, unten, links
Volle Power	Z gedrückt halten, links, oben, unten, oben, rechts

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

DS Alle Missionen und Herausforderungen

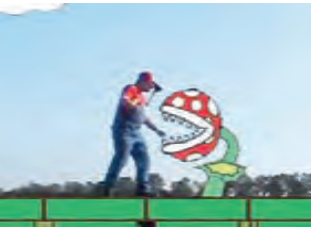
Plagt euch eine bestimmte Mission und ihr kommt nicht weiter? Oder seid ihr einfach nur neugierig auf den weiteren Spielverlauf? Mit diesem Cheat könnt ihr sowohl sämtliche Missionen als auch Herausforderungen auf einmal freischalten. Wählt im Hauptmenü einfach den „War Room" aus, geht dort ins Optionsmenü und gebt den folgenden Cheat ein. Ein Schuss bestätigt die richtige Eingabe des Codes. Viel Spaß beim Ballern!

CHEAT	EFFEKT
Y, X, Y, Y, X, Y, X, X, Y	Alle Missionen und Herausforderungen freischalten

DVD VIDEO ABSPIELBAR AUF PS3, PS2, XBOX, XBOX 360, PCS MIT DVD-DRIVE, DVD-PLAYERN

MARIO POWER TENNIS "NEW PLAY CONTROL!"

LESERFILM: SUPER MARIO B.



MARIO & LUIGI RPG 3

PES 2009

THEMA DES MONATS

Mario Power Tennis
"New Play Control!" (Wii)
- Das Turnier ist eröffnet!
- Geteilter Spaß ist doppelter Spaß!
- Minispiel-Manie

VORSCHAU

Family Ski and Snowboard (Wii)
Geheimakte 2 (Wii)
Marbles! Balance Challenge (Wii)
Mario & Luigi RPG 3 (DS)
MySims Party (DS)
MySims Party (Wii)
Rogue Trooper (Wii)
Sonic und der schwarze Ritter (Wii)

TEST

Castlevania Judgment (Wii)
Chrono Trigger (DS)
Deadly Creatures (Wii)
Dragon Quest V (DS)
Pro Evolution Soccer 2009 (Wii)

SPECIAL

Deadly Creatures ("Motion Capturing")
Leserfilm: Super Mario Bros. Wario's Payback Time
Spectrobes: Jenseits der Portale:
Webisode 11
Webisode 12
Webisode 13
Webisode 14

TRAILER

Don King Boxing
Ghostbusters: The Videogame
Guitar Hero Metallica
Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Mein Fitness Coach
Sonic und der schwarze Ritter

ZUM AUSDRUCKEN
Komplettlösung zu Pikmin

NICHT ZUM WEITERVERKAUF! NOT FOR RE-SALE!
Auf dieser DVD befinden sich redaktionelle Beiträge von N-ZONE.

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

© 2009 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, wie z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

N-ZONE

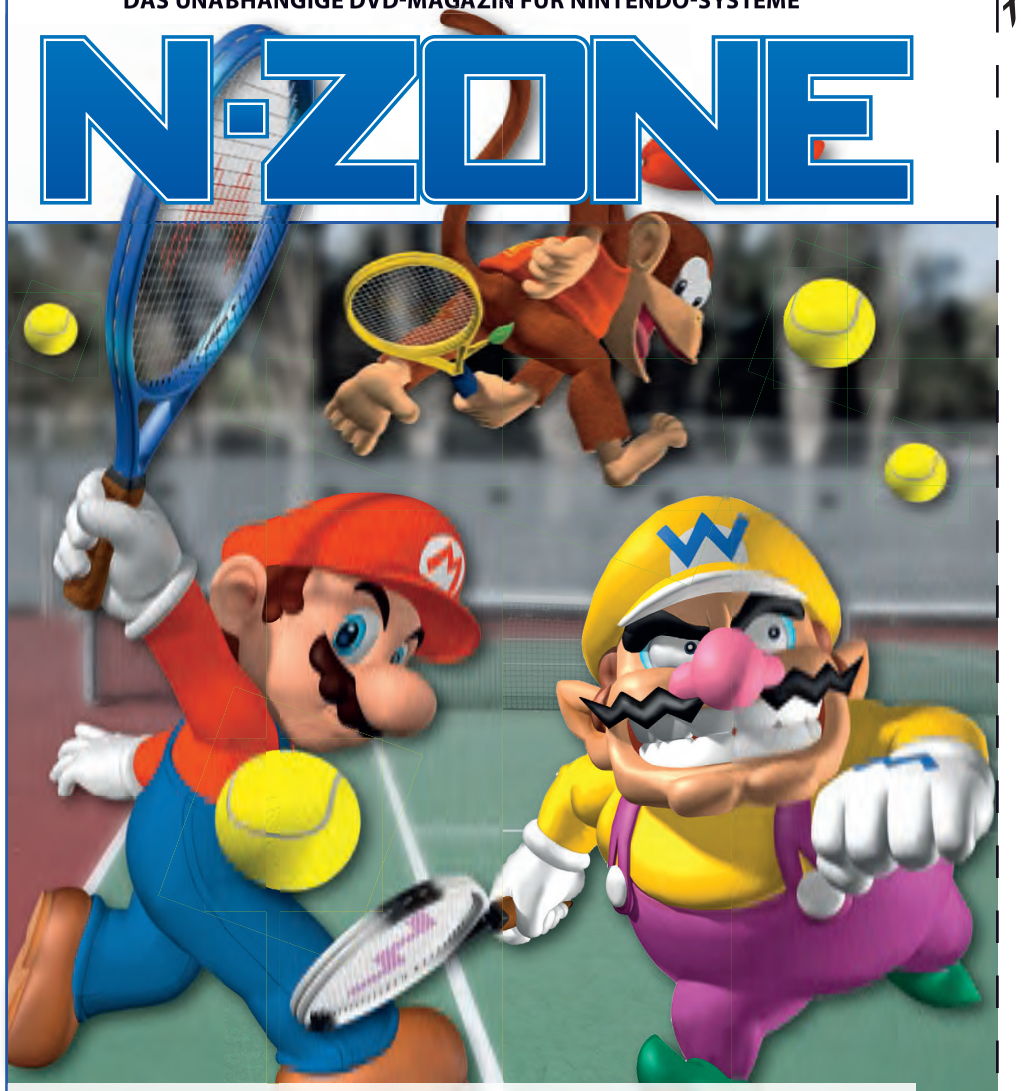
AUSGABE 04/2009

MARIO POWER TENNIS "NEW PLAY CONTROL!" | MARIO & LUIGI RPG 3

DVD VIDEO

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE



MARIO POWER TENNIS "NEW PLAY CONTROL!"

Schafft die Wii-Umsetzung den Sprung auf Siegertreppchen?

Plus-Abonnenten finden hier das Cover unserer DVD zum Ausschneiden

DVD-COVER

TESTEN UND FETT SPAREN!

Zum Kennenlernen: Holt euch jetzt 3 Ausgaben N-ZONE mit DVD plus das aktuelle N-ZONE-Sonderheft für nur € 10,50!

Holt euch das N-ZONE-Miniabo mit DVD für schlappe € 10,50.
Zusätzlich gibt es das aktuelle *Smash*-Sonderheft von N-ZONE gratis.

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

☒ JA, ich möchte das Miniabo der **N-ZONE mit DVD!** Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 10,50!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Gefällt mir N-ZONE mit DVD, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 54,70/12 Ausg. (= € 4,56/Ausg.); Ausland € 66,70/12 Ausg.; Österreich € 62,20/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE mit DVD wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

N-ZONE-Sonderheft 01/08 „Super Smash Bros."

(Prämien-Nr.: 003409)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)

PN MI 14

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ihr bestimmt, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! Unter allen Einsendern werden fünf Nintendo-Wii-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzt du oder willst du kaufen?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Microsoft Xbox	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Arcade	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Premium/Elite	❑	❑	❑
Sony PlayStation/PSone	❑	❑	❑
Sony PlayStation 2	❑	❑	❑
Sony PSP	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (40 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (60 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (80 GByte)	❑	❑	❑
Nintendo GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
Nintendo DS Lite	❑	❑	❑
Nintendo DSi	❑	❑	❑
Nintendo Wii	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Spiele und DVD-Filme gedenkst du in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme

4. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gern mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Vorschau: Indiana Jones (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: The Conduit (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Guitar Hero Metallica (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: X-Men Origins: Wolverine (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Let's Tap (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Mario & Luigi 3 (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Ultimate Band	___	❑	❑	❑
Test: Mario Power Tennis (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Sonic und der Schwarze ... (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Castlevania Judgment (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Pro Evolution Soccer 2009	___	❑	❑	❑
Test: Dragon Quest V: Die Hand ... (DS)	___	❑	❑	❑
Hardware	___	❑	❑	❑
Reportage: Mario als RPG-Star	___	❑	❑	❑
Reportage: Die zehn ...	___	❑	❑	❑

5. Wie nutzt du die N-ZONE-DVD?

❑ Kann sie leider nicht nutzen
❑ Verwende normalen DVD-Player
❑ Ich sehe sie mir bei Freunden an.
❑ Spiele sie auf einer Konsole ab
❑ Nutze PC mit DVD-Laufwerk

6. Welche Schulnote erhält die DVD?
Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____ Thema des Monats: _____
Vorschau: _____ Test: _____
Bonus: _____ Spiel-Trailer: _____

7. Welche Schulnoten erhalten folgende DVD-Themen? Hättest du gern mehr, genauso viel oder weniger davon gesehen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Thema des Monats: Mario Power Tennis (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Family Ski & Snowboarding (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Sonic und der Schwarze ... (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Marbles! Balance Challenge (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Mario & Luigi RPG 3 (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Deadly Creatures (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Pro Evolution Soccer 2009 (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Dragon Quest V: Die Hand der ... (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Chrono Trigger (DS)	___	❑	❑	❑
Bonus: Leserfilm	___	❑	❑	❑
Bonus: Pikmin-Komplettlösung	___	❑	❑	❑

8. Was wünschst du dir am meisten als Extra in der Premium-N-ZONE?

❑ Ganz klar Poster!
❑ Extrahefte zu bestimmten Themen sind mir am liebsten.
❑ Ich bevorzuge nützliche Gimmicks, zum Beispiel

_____

9. Wie gefällt dir das neue N-ZONE-Layout?

❑ Endlich wurde der Look modernisiert. Gefällt mir richtig gut!
❑ Ich bin weniger zufrieden, das Layout geht aber geradeso in Ordnung.
❑ Mir gefällt die neue Aufmachung überhaupt nicht.
Das wünsche ich mir: _____

10. Welche Eigenschaften treffen auf die N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑

11. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

12. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen ❑ Vorschauen ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Hardware & Zubehör ❑ Retro

13. Kaufst du die nächste N-ZONE? ❑ Ja ❑ Nein ❑ Bin Abonnent

14. Ich kaufe die N-ZONE etwa _____ Mal pro Jahr.

15. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

16. Was hat dir allgemein an der N-ZONE gefallen?

_____

17. Was hat dir an der N-ZONE weniger gefallen?

_____

18. Lesercharts: Welche drei Spiele für Wii und DS gefallen dir derzeit am besten? Du solltest sie bereits mehrmals gespielt haben!

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

19. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für Wii und DS wünschst du dir am meisten?

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

5 Nintendo-Wii-Spiele zu gewinnen!
Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Spiele für Nintendo Wii.
Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen.

Name, Vorname: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefonnummer: _____

Schicke die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: N-ZONE-Zeugnis 04, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

DIE HIGHLIGHTS BEI VIDEOGAMES ZONE.de

LESER-REPORTER IN NY: NERDIGE BILDER AUS DEM NINTENDO WORLD STORE

Unser Leser Tim Lehr war in New York und hat selbstverständlich auch dem Nintendo World Store einen Besuch abgestattet. Was er dort alles zu Gesicht bekam, das präsentieren wir euch auf videogameszone.de in einer hübschen Galerie. Sehet und staunet!
Suchbegriff: Nerdige Bilder

BLICK IN DIE GLASKUGEL: IST DAS DIE SPIELEGRAFIK VON MORGEN?

Wir waren einmal mehr in den Tiefen des Internet unterwegs und haben Ausschau nach Bildern gehalten, die potenziell das Zeug dazu hätten, die Grafik künftiger Spiele zu repräsentieren. Entstanden ist somit eine aus 392 Bildern bestückte Galerie, die ihr euch nicht entgehen lassen solltet. Wir wünschen viel Spaß beim Schmökern und Staunen!
Suchbegriff: Wii-Spiele

3 FRAGEN AN … WINNIE FORSTER

Fakten, Fakten, Fakten: Winnie Forster ist der Mann hinter der Videospieler-Pflichtlektüre *Spielkonsolen und Heimcomputer*, die mit *Joysticks* einen würdigen Nachfolger spendiert bekam. Jetzt geht's weiter: In *Computer- und Videospielmacher* listet der Gaming-Experte über 1.850 Personen, 4.500 Spiele und liefert 1.300 Firmenporträts. Wir haben Winnie Forster um ein Interview gebeten!
Suchbegriff: Winnie Forster

MITMACHEN UND GEWINNEN!

CHARTS

Gewinnt drei Spiele nach Wahl:
Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: Für die Most-Wanted-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „computec nzone Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „computec nzoneMW03" und wählt somit *Ultimate Band* zu eurem Most-Wanted-Titel Nr. 1). Für die Leser-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „computec nzone Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „computec nzoneLC11", wenn *Advance Wars: Dark Conflict* euer absoluter Lieblingstitel ist).

GEWINNSPIELE

Teilnahme per SMS:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine SMS mit folgendem Text an unten stehende Nummer: „chance nzone+Gewinnspielnummer, Lösung (sofern notwendig), eure Adresse". Beispielsweise „chance nzone42, Mainzelmännchen, Max Mustermann, Musterstraße 123, 98765 Musterstadt".

Teilnahme per Postkarte:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine Postkarte mit eurem Absender, der Gewinnspiel-Nummer und der Lösung (sofern gefordert) an:
N-ZONE, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 8. April 2009

MOST WANTED

01. Another Code	Wii
02. Ultimate Band	Wii
03. Ultimate Band	DS
04. Kororinpa 2	Wii
05. Rock Revolution	Wii
06. Rock Revolution	DS
07. Tales of Symphonia	Wii
08. Pipe Mania	Wii
09. Job Island	Wii
10. Endless Ocean 2	Wii
11. No More Heroes 2	Wii
12. World of Goo	Wii
13. Bomberman 2	DS
14. Eledees: The Adventures …	DS
15. Kirby Super Star Ultra	DS
16. Mario & Luigi RPG 3	DS
17. Overlord Minions	DS
18. Overlord: Dark Legend	Wii
19. Jagged Alliance	DS
20. de Blob	DS
21. Pro Evolution Soccer 2009	Wii
22. Fire Emblem	DS
23. Cursed Mountain	Wii
24. Pikmin 3	Wii
25. Grand Theft Auto: China …	DS
26. Ghostbusters	Wii
27. Animal Crossing: Let's go …	DS
28. Deadly Creatures	Wii
29. The Conduit	Wii
30. The Whispered World	Wii
31. Punch Out	Wii
32. Castlevania: Judgment	Wii
33. Wii Sports Resort	Wii
34. Sonic und der Schwarze Ritter	Wii
35. Sam & Max: Season One	Wii
36. Dragon Ball Origins	DS
37. Pokémon Mystery Dungeon	DS
38. Pokémon Platin	DS
39. Mario Super Sluggers	Wii
40. Chrono Trigger	DS

LESERCHARTS

01. Super Mario Galaxy	Wii
02. Castlevania: Order of …	DS
03. Mario Kart Wii	Wii
04. Wii Sports	Wii
05. Wii Play	Wii
06. Zelda: Twilight Princess	Wii
07. Super Smash Bros. Brawl	Wii
08. Mario Strikers Charged	Wii
09. Pro Evolution Soccer 2008	Wii
10. Sonic Chronicles	DS
11. Advance Wars: Dark Conflict	DS
12. Rayman Raving Rabbids TV …	Wii
13. Mario & Sonic bei den Olymp. …	Wii
14. Pokémon Battle Revolution	Wii
15. Fire Emblem: Goddess of D.	Wii
16. Spectrobes 2	DS
17. Mario Kart DS	DS
18. Need for Speed Undercover	Wii
19. Wii Fit	Wii
20. Guitar Hero On Tour Decades	DS
21. Lego Batman	Wii
22. Metroid Prime 3	Wii
23. Metroid Prime Hunters	DS
24. Animal Crossing: Let's Go …	Wii
25. New Super Mario Bros.	DS
26. Disaster: Day of Crisis	Wii
27. Guitar Hero World Tour	Wii
28. Lock's Quest	DS
29. Nintendogs	DS
30. The World Ends With You	DS
31. Smackdown! vs. RAW 2009	Wii
32. Wario Land: The Shake Dim.	Wii
33. Super Mario 64 DS	DS
34. Assassin's Creed	DS
35. FIFA 09	Wii
36. New Int. Track & Field	DS
37. Okami	Wii
38. Lego Indiana Jones	Wii
39. Dragon Quest Monsters: J.	DS
40. Harvest Moon: Magical M.	Wii

D: 33 339; € 0,50/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) ; Teilnahme nur aus Deutschland möglich.

N-ZONE

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Albrecht Hengstenberg, Rainer Rosenbusch

Objektleitung Games Group Petra Fröhlich, Florian Brich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Stefanie Schetter (Ltg. DVD), Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe Maik Koch, David Martin, Timo Pape, Timo Klein, Christian Schönlein, Sebastian Heise, Mark Elpers, Martin Leschniewski, Sebastian Billmeier
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Heidi Schmidt, Claudia Brose
Community Manager Marc Brehme, Andreas Bertits
Layout David Mola (Ltg.), Arne Söntgerath
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Matthias Schöffel, David Mola
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Armando Murolo, Daniel Kunoth, Irina Hutzler, Michael Neubig, Jasmin Sen, Michael Schraut, Christine Alt
Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Basak Uyan
Produktmanager Alexander Bohnsack
Produktionsleitung Martin Closmann, Jörg Gleichmar
Datenschutzbeauftragte Amel Manai

www.n-zone.de
Leiter Neue Medien Justin Stolzenberg
Projektleitung & Konzeption Florian Stangl, Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Rene Giering, Aykut Arik, Alex Holtmann, Tobias Hartlehnert, Barbara Heller
Webdesign Tony von Biedenfeld, Emanuel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Werbeverkaufsleiter
Gunnar Obermeier,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Anzeigenberatung Print:
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online:
InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1
64295 Darmstadt
Telefon: +49 (6151) / 5002-100
Fax: +49 (6151) / 5002-101
Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 22 vom 01.01.2009

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 39,50 / Plus-Abonnement € 54,70
Österreich: Normal-Abonnement € 47,- / Plus-Abonnement € 62,20
Ausland: Normal-Abonnement € 51,50 / Plus-Abonnement € 66,70

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS MEDIA SERVICES, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, Wii PLAYER, X3, KIDS ZONE, BUFFED, KIDS GAMER, GAMES AKTUELL, GAMES AND MORE, PLAY^3, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY, MAXIM.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO.

DIE KOLUMNE

Metzger prägen das Image. Sonst niemand.

„Kennste ein Spiel, kennste alle." Dieser Grundsatz war in den Neunzigern genauso wichtig wie der Fakt „Der Chef hat immer Recht". Hat er ja auch. Denn früher hießen alle Spiele irgendwie gleich. Das erste Wort im Titel war wahlweise Super/Mega/Hyper/Extreme, dann kam Street/Hero/World gefolgt von Warrior/Assault/Legend/Fighter. Oft war dann auch noch eine Zahl dahinter platziert, zumeist eine 2 oder 3. Nach diesem Baukastenprinzip werden sonst nur Hugo-Egon-Balder-Shows produziert.

Und in der Spielebranche? Da sind die Klötzchen heutzutage nur anders beschriftet. Wer aus den Begriffen Meine/Spaß/Lustige/Bratwurst/Party einen halbwegs klangvollen Spieletitel zusammenstecken kann, hat es schon zum Head of Development geschafft. Aber ich sage euch: Das ist vorbei. Weil gegen Dr. Kawashimas Monopol kein DS-Kassenarzt anstinken kann, versuchen es viele Hersteller gar nicht mehr mit billigen Denk- und Partyspiel-Kopien. Gut so! Denn jetzt hat das Zeitalter der Games begonnen: EA haut *Dead Space Extraction* raus, Sega ballert *The Conduit* ins Laufwerk, Take 2 marschiert mit *GTA: Chinatown Wars* los, Codemasters lässt den *Overlord* frei und Capcom denkt über ein Wii-exklusives *Resident Evil* nach. Ubisoft lässt auch hoffentlich bald die Entwickler von *Red Steel 2* aus dem Keller, wenn sie über den Alpha-Status hinausgekommen sind. Denn kein Publisher will irgendwann von den Fans nur noch „Noobisoft", „Nietendo", „Electronic Arsch" oder „Dreckcom" genannt werden. Das kann schnell passieren, wenn man es sich mit uns Fans verscherzt. Foren und Communitys sind die modernen Schlachtplätze, wenn es um Rufmord geht. Von daher: Lernt was Vernünftiges, lernt Metzger!

KURIOSES AUS DER VIDEOSPIELBRANCHE

Alles Mist. Alles. Wirklich alles!

Todd Howard, Mitarbeiter beim Spiele-Entwickler Bethesda, hat deutliche Worte über den aktuellen Konsolenmarkt gefunden: „Die Wii wird überschwemmt von Spielen, die ahnungslosen Kindern möglichst schnell das Geld aus der Tasche ziehen sollen." In dem Interview mit der Academy of Interactive Arts and Sciences ließ Howard auch kein gutes Haar an dem Spiele-Angebot der Wii-Konkurrenz: „Auf Xbox 360 und PS3 geht es meistens um Baller-Orgien für Erwachsene. Die Industrie muss sicherstellen, dass Gaming für jedermann zugänglich ist. Nicht nur für Kinder oder 30-Jährige, die niemals erwachsen werden." – Wie wäre es mit dem ersten Schritt, keine dümmlichen Interviews mehr zu geben?

DAMALS

Der Zoom des Monats: Das stand vor fünf Jahren in der N-ZONE.

„Ich konnte das alte Kontrollschema nicht akzeptieren." – Dieses Zitat von Hiroyuki Kobayaski, General Director bei Capcoms Produktionsstudio Nummer 4, hatte gesessen. Er bezog sich auf *Resident Evil 4 (dt.)*, das man anfangs noch wie die Vorgänger steuern sollte. Kultig ist auch das nächste Zitat: „Was wir heute gezeigt haben, können wir nicht auf einer PS2 machen. Das Spiel würde völlig anders aussehen, wenn wir eine PS2-Version entwickeln müssten." Wie wir heute wissen, hat sich das nicht ganz bewahrheitet. In der N-ZONE 05/2004 berichten wir außerdem über das japanische Hauptquartier von Square Enix. Unser Japan-Korrespondent Warren Harrod war in Tokio vor Ort, um mit den Entwicklern von *Final Fantasy Crystal Chronicles* zu quatschen und sich die Arbeitsplätze zeigen zu lassen.

„Das Spiel hat technische Anforderungen, die nur der GameCube erfüllen kann."

WAS WIRD GESPIELT BEI …

MARTIN SZYMANSKI

Martin Szymanski ist International Marketing & Sales Manager bei IEM Consulting in Frankfurt/Main und hat uns neulich mit dem schrägen Jump&Run-Adventure *The Kore Gang* besucht. Die deutsch-skandinavische Koproduktion wirkt wie ein Mix aus *Banjo-Kazooie* und *Ratchet & Clank*. Mehr lest ihr im News-Schwerpunkt.

Was spielst du im Augenblick?
Pro Evolution Soccer 2009 auf der PlayStation 3, trotz katastrophalem Online-Modus, außerdem *Kings Bounty* (PC) und *Final Fantasy VII* (PSone).

Was gefällt dir an diesen Spielen?
Bei *Pro Evolution Soccer* hau ich alle weg! *Kings Bounty* mag ich aufgrund der Präsentation, der Einheiten und der taktischen Möglichkeiten. Und *Final Fantasy VII* spiele ich, weil ich es in meiner Jugend einfach versäumt habe.

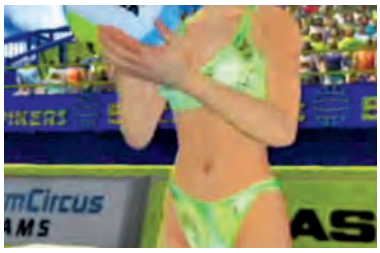
Welche drei Nintendo-Spiele sind deine All-Time-Favourites und warum?
Turok: Dinosaur Hunter (N64, dt. Version), weil es einfach revolutionär war.
Metroid Prime Pinball, weil ich auf dem DS mit keinem anderen Produkt mehr Spaß hatte.
Und *Beach Spikers*, weil TxXXxn (Anm. d. Red.: Tsssss… das müssen wir leider zensieren, Martin!) auf dem GameCube wirklich selten waren.

Welche Wii- oder DS-Neuauflage wünschst du dir?
Bitte *To be on Top* (C64) mit fettem Sound auf die Wii portieren … das war ein Befehl, Nintendo!

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann deine Leidenschaft für Videospiele?
1980 musste ich drei Punkte (Auto) durch viele Punkte (Strecke) anhand eines Lenkrads (Lenkrad) steuern … Den Namen weiß ich beim besten Willen nicht mehr.

Welches Multiplayer-Game spielst du am liebsten?
Pro Evolution Soccer 2009 … soll ich nochmals etwas zum Online-Modus sagen?

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Ihr seid NINTENDO!



BEACH SPIKERS Danke, reicht. Mehr wollten wir bei diesem Körperfestival gar nicht sehen.

AUSGABE 05/09 AB 08.04.2009 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft üblicherweise 1 bis 2 Tage früher.

VORSCHAU — Wii/DS

MARIO UND SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN

Eines der Highlights der nächsten Ausgabe der N-ZONE wird die große Vorschau zum zweiten sportlichen Kräftemessen der beiden Mega-Helden. Welche Disziplinen euch erwarten, inwiefern das Balance Board unterstützt wird und welche Charaktere außer Mario und Sonic noch mitmischen, erfahrt ihr im kommenden Heft!

REPORTAGE

GDC 2009

Lässt Nintendo-Chef Iwata bei der Eröffnungsrede der Games Developers Conference eine Bombe platzen? Wenn ja, erfahrt ihr alles topaktuell!

REPORTAGE

DER DSi KOMMT!

Wir nehmen eine deutsche Ausführung des DSi unter die Lupe und verraten euch alles über die neue Hard- und Software!

TEST — DS

GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS

Endlich ist es so weit! Wir nehmen das heiß ersehnte DS-*GTA* im ausführlichen Test unter die Lupe.

LESEFUTTER FÜR KONSOLENFANS

Wii Player 01-03/09
Top-Themen: *Wii Music*, Pokémon im Visier, Quizzen daheim: TV-Quiz-Spiele für Wii und DS, *Animal Crossing: Let's go to the City* u. v. m.

play³ 04/09
Top-Themen: *Need for Speed Shift, Batman: Arkham Asylum, God of War 3, Just Cause 2, Battlefield 1943: Pacific, Der Pate II, Resident Evil 5, Wheelman* u. v. m.

X3 03/09
Top-Themen: *Final Fantasy XIII, Singularity, Guitar Hero Metallica, Grand Theft Auto IV: The Lost and the Damned, Stormrise, Halo Wars, F.E.A.R. 2* u. v. m.

Games Aktuell 03/09
Top-Themen: *The Chronicles of Riddick, F.E.A.R. 2, Ghostbusters, GTA IV: The Lost and the Damned, Halo Wars, Killzone 2, Rockband AC/DC* u. v. m.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen und Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.

Und [vi:] spielst du?

So sehen Sieger aus.

Drei ausbalancierte Schläger: Tennis, Baseball und Golf.

Fishing Kit

Cooking Pro Kit

Wireless Control Kit

Light Gun Kit

Sportsracket Kit

Professional Boxing Kit

SPEEDLINK®

www.speed-link.com

NINTENDO DS™

Wii™

FINAL FANTASY®

CRYSTAL CHRONICLES ECHOES OF TIME™

Begleite deine Freunde auf einer Reise voller Entdeckungen!

ZUM ERSTEN MAL ÜBERHAUPT!

MEHRSPIELERMODUS FÜR 2-4 SPIELER
VIA NINTENDO WI-FI CONNECTION &
DS DATENÜBERTRAGUNG AUF
Wii™ UND NINTENDO DS™
GLEICHZEITIG!

6

www.ffccechoesoftime.com

© 2009 SQUARE ENIX CO., LTD. Alle Rechte vorbehalten.
CHARACTER DESIGN: Yasuhisa Izumisawa FINAL FANTASY, SQUARE ENIX und das SQUARE ENIX-Logo sind eingetragene Warenzeichen oder Markennamen der Square Enix Holdings Co., Ltd. Das CRYSTAL CHRONICLES-Logo und ECHOES OF TIME sind eingetragene Warenzeichen oder Markennamen von Square Enix Co., Ltd. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

POLLUX ENGINE
CROSS PLATFORM SYSTEM

SQUARE ENIX®